

**PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI
SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN RUANG PERUMAHAN GRIYA
KEMBANG PUTIH TIPE 36 KASIHAN BANTUL YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

Taufiq Hidayat

NIM. 10206241033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2015

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni Yang Berjudul
Perancangan Furnitur Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang
Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta
Telah Disetujui Oleh Pembimbing Untuk Diujikan.



Yogyakarta, Juni 2015

Pembimbing

Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn.
NIP. 19700203 200003 2 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Perancangan Furnitur Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Juni 2015.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	Ketua Penguji		9 Juli 2015
Drs.R. Kuncoro W .Dewojati, M.Sn	Sekretaris Penguji		9 Juli 2015
Eni Puji Astuti, S.Sn., M.Sn	Penguji Utama		9 Juli 2015
Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn	Penguji Pendamping		9 Juli 2015

Yogyakarta, Juli 2015

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani. M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Taufiq Hidayat**

NIM : 10206241033

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

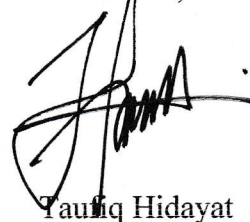
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juli 2015

Penulis,



Taufiq Hidayat

NIM 10206241033

MOTTO

“Innallaha ma’ashobiriin”

(Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar)

“Kesabaran adalah salah satu kunci kesuksesan”

(Taufiq Hidayat)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini dipersembahkan untuk:

Ayah dan Ibu saya yang telah membimbing, mendidik saya dari usia dini hingga saat ini, saya ucapkan terimakasih atas kesabarannya.

Keluarga saya yang senantiasa mendukung saya dalam segala hal.

Semua yang terlibat dalam pengerjaan Tugas Akhir Karya Seni ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni *Perancangan Furnitur Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta* untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana.

Penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn. atas bimbingan dan pengarahan.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Prof. Dr. Zamzani, M. Pd., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd., yang telah memberikan ijin guna terlaksananya penyusunan TAKS ini.
4. Para dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, atas segala ilmu dan arahnya.
5. Pengelola Rumah Cerdas dan Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan, Bantul, Yogyakarta.
6. Bapak Alit Iswahyudi dan keluarga selaku narasumber, atas segala bantuan yang tidak bisa dinilai secara materi.
7. Keluarga saya tercinta, atas segala dukungannya, semangatnya, doa tulusnya, bantuannya dan kesabarannya.
8. Roni, Agus, Irfan, Latif, dan semua teman-teman yang membantu dalam proses TAKS ini.
9. Serta teman-teman di kampus tercinta Pendidikan Seni Rupa 2010 UNY khususnya kelas A dan B.
10. Semua pihak (tidak bisa penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu terlaksananya TAKS ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni yang sederhana ini, dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Perancangan.....	4
F. Manfaat Perancangan.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Perumahan.....	6
1. Pengertian Perumahan.....	6
2. Tipe Perumahan.....	7
B. Rumah.....	8
1. Pengertian Rumah.....	8
2. Ruang-ruang dalam rumah tinggal.....	9
3. Sifat ruang dalam rumah tinggal.....	12
C. Perancangan.....	12

D. Desain Interior.....	12
1. Pengertian Desain Interior.....	12
2. Elemen Perancangan Interior.....	13
E. Elemen Interior.....	14
F. Furnitur.....	16
1. Pengertian Furnitur.....	16
2. Klasifikasi Furnitur.....	16
3. Konstruksi Furnitur.....	17
4. Furnitur Multifungsi.....	18
5. Sistem dan Fungsi Furnitur.....	19
G. Tata Kondisional.....	21
1. Pencahayaan.....	21
2. Penghawaan.....	22
3. Akustik.....	23
4. Elastis dan Aksesoris.....	23
H. Tata Letak.....	24
1. Zoning.....	25
2. Sirkulasi.....	25
I. Warna.....	26
1. Jenis-Jenis Warna.....	26
2. Istilah Warna.....	27
3. Skema Warna.....	29
4. Kesan yang Ditimbulkan oleh Warna.....	33
J. Standarisasi Desain.....	35
1. Standarisasi Sofa.....	35
2. Standarisasi Meja Makan.....	37
3. Standarisasi <i>Kitchen Set</i>	38
4. Standarisasi Tempat Tidur.....	41
5. Standarisasi Meja Belajar.....	44
6. Standarisasi Kursi Belajar.....	45
7. Standarisasi Kamar Mandi.....	46

BAB III	KONSEP PERANCANGAN.....	48
A.	Data Perancangan.....	48
1.	Pengumpulan Data.....	48
B.	Tinjauan Data.....	49
1.	Data Non Fisik Bangunan.....	49
2.	Data Fisik Bangunan.....	50
C.	Penyusunan Konsep.....	57
1.	Formulasi.....	57
2.	Implementasi.....	57
3.	Konsep Perancangan.....	58
4.	Visualisasi Desain.....	59
5.	Instrumen Perancangan Desain.....	59
6.	Instrumen Pembuatan Produk.....	59
D.	<i>Programming</i>	60
1.	Ruang Tamu.....	61
2.	Ruang Dapur.....	69
3.	Kamar Tidur Utama.....	76
4.	Kamar Anak.....	82
5.	Kamar Mandi.....	88
E.	Cakupan Tugas.....	91
1.	Konsep Desain.....	91
2.	Desain Interior.....	92
BAB IV	HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	94
A.	Analisis Kebutuhan Ruang.....	94
B.	Kriteria Desain Furnitur.....	94
1.	Fungsi.....	94
2.	Konstruksi Furnitur.....	94
3.	Kenyamanan.....	95
4.	Bentuk Desain Furnitur.....	95
5.	<i>Finishing</i>	96
C.	Analisis Furnitur.....	96

D. Visualisasi Perancangan.....	97
1. <i>Zoning</i> dan Sirkulasi.....	97
2. Gambar Kerja.....	99
3. Visualisasi Desain Furnitur.....	108
E. Perspektif Ruangan.....	122
1. Prespektif Ruang Tamu.....	122
2. Perspektif Kamar Tidur Utama.....	124
3. Perspektif Kamar Tidur Anak.....	125
4. Perspektif Ruang Dapur.....	127
5. Perspektif Kamar Mandi.....	128
F. Prototype.....	129
G. Maket.....	132
BAB V PENUTUP.....	133
A. Kesimpulan.....	133
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN.....	138

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Analisis aktivitas dan fasilitas ruang tamu.....	61
Tabel 2	Kriteria Alternatif Furnitur Ruang Tamu.....	64
Tabel 3	Kriteria Alternatif <i>Finishing</i> Furnitur Ruang Tamu.....	64
Tabel 4	Analisis Aktivitas dan Fasilitas Ruang Dapur.....	69
Tabel 5	Kriteria Alternatif Furnitur Ruang Dapur.....	72
Tabel 6	Kriteria Alternatif <i>Finishing</i> Furnitur Ruang Dapur.....	72
Tabel 7	Analisis Aktivitas dan Fasilitas Kamar Tidur Utama.....	76
Tabel 8	Kriteria Alternatif Furnitur Kamar Tidur Utama.....	78
Tabel 9	Kriteria Alternatif <i>Finishing</i> Furnitur Kamar Tidur Utama	78
Tabel 10	Analisis Aktivitas dan Fasilitas Kamar Anak.....	82
Tabel 11	Kriteria Alternatif Furnitur Kamar Tidur Anak.....	84
Tabel 12	Kriteria Alternatif <i>Finishing</i> Furnitur Kamar Tidur Anak..	84
Tabel 13	Analisis Aktivitas dan Fasilitas Kamar Mandi.....	88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 <i>Mortise & Tenon</i>	20
Gambar 2 Skema Analog.....	29
Gambar 3 Skema Monokromatik.....	30
Gambar 4 Skema Komplementer.....	30
Gambar 5 Skema Split Komplementer.....	31
Gambar 6 Skema <i>Triad</i>	32
Gambar 7 Skema <i>Tetrad</i>	32
Gambar 8 Standarisasi Sofa Untuk Pria dan Wanita.....	35
Gambar 9 Standarisasi sofa untuk pria dan wanita.....	36
Gambar 10 Standarisasi meja makan.....	37
Gambar 11 Standarisasi <i>Kitchen Set</i>	38
Gambar 12 Standarisasi Ukuran <i>Kitchen Set</i>	39
Gambar 13 Standarisasi Pusat Daerah Cuci.....	40
Gambar 14 Standarisasi <i>Kitchen Set</i>	40
Gambar 15 Standarisasi Tempat Tidur.....	41
Gambar 16 Standarisasi Tempat Tidur.....	42
Gambar 17 Standarisasi Tempat Tidur.....	43
Gambar 18 Standarisasi Meja Belajar.....	44
Gambar 19 Standarisasi Kursi Belajar.....	45
Gambar 20 Standarisasi Kamar Mandi.....	47
Gambar 21 Site plan menuju Perumahan Griya Kembang Putih.....	50
Gambar 22 Rumah Tampak Depan.....	51
Gambar 23 Foto Ruang Tamu.....	52
Gambar 24 Foto Ruang Dapur.....	52
Gambar 25 Foto Kamar Tidur Utama.....	53
Gambar 26 Foto Kamar Tidur Anak.....	53
Gambar 27 Foto Kamar Mandi.....	54
Gambar 28 Denah Rumah (<i>Existing</i>).....	55

Gambar 29	Zoning dan Sirkulasi (<i>Existing</i>)	56
Gambar 30	Sket Alternatif 1 Almari TV.....	61
Gambar 31	Sket Alternatif 1 Sofa.....	62
Gambar 32	Sket Alternatif 1 Meja Kursi Tamu.....	62
Gambar 33	Sket Alternatif 2 Almari TV.....	63
Gambar 34	Sket Alternatif 2 Sofa.....	64
Gambar 35	Sket Alternatif 2 Meja Kursi Tamu.....	64
Gambar 36	Denah, zoning, dan Sirkulasi.....	66
Gambar 37	Denah, zoning, dan Sirkulasi.....	66
Gambar 38	Sket Perspektif Ruang Tamu.....	67
Gambar 39	Sket Perspektif Ruang Tamu.....	68
Gambar 40	Sket Alternatif 1 Furnitur <i>Kitchen Set</i>	70
Gambar 41	Sket Alternatif 1 Meja Makan dan Kursi.....	70
Gambar 42	Sket Alternatif 2 <i>Kitchen Set</i>	71
Gambar 43	Sket Alternatif 2 Kursi dan Meja Makan.....	71
Gambar 44	Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang.....	73
Gambar 45	Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang.....	73
Gambar 46	Sket Alternatif 1 Ruang Dapur.....	74
Gambar 47	Sket Alternatif 2 Ruang Dapur.....	75
Gambar 48	Sket Alternatif 1 Tempat Tidur.....	76
Gambar 49	Sket Alternatif 1 Meja Kerja.....	77
Gambar 50	Sket Alternatif 2 Tempat Tidur.....	77
Gambar 51	Sket Alternatif 2 Meja Kerja.....	78
Gambar 52	Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang.....	79
Gambar 53	Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang.....	80
Gambar 54	Sket Alternatif 1 Kamar Tidur.....	81
Gambar 55	Sket Alternatif 1 Kamar Tidur.....	81
Gambar 56	Sket Alternatif 1 Meja Belajar Anak.....	83
Gambar 57	Sket Alternatif 1 Tempat Tidur Anak.....	83
Gambar 58	Sket Alternatif 2 Perabot Kamar Tidur Anak.....	84

Gambar 59	Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang.....	85
Gambar 60	Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang.....	86
Gambar 61	Sket Alternatif 1 Kamar Anak.....	87
Gambar 62	Sket Alternatif 2 Kamar Anak.....	87
Gambar 63	Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang.....	89
Gambar 64	Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang.....	89
Gambar 65	Alternatif 1 kamar mandi.....	90
Gambar 66	Alternatif 2 kamar mandi.....	91
Gambar 67	<i>Zoning</i> dan Sirkulasi.....	98
Gambar 68	Denah Perabot.....	99
Gambar 69	Denah Lantai.....	100
Gambar 70	Denah Plafon.....	101
Gambar 71	Denah Potongan.....	102
Gambar 72	Denah Potongan A-A.....	103
Gambar 73	Denah Potongan B-B.....	103
Gambar 74	Denah Potongan C-C.....	104
Gambar 75	Denah Potongan D-D.....	104
Gambar 76	Denah Potongan E-E.....	105
Gambar 77	Denah Potongan F-F.....	105
Gambar 78	Detail Potongan G.....	106
Gambar 79	Denah Perabot H.....	106
Gambar 80	Denah Potongan I-I.....	107
Gambar 81	Denah Potongan J-J.....	107
Gambar 82	Sofa.....	108
Gambar 83	Meja Ruang Tamu.....	110
Gambar 84	Almari TV.....	112
Gambar 85	Almari TV.....	113
Gambar 86	Meja Nakas.....	114
Gambar 87	Meja Kerja dan Kursi Kerja.....	115
Gambar 88	Tempat Tidur Utama.....	116
Gambar 89	Tempat Tidur Anak.....	117

Gambar 90	Meja dan Kursi Belajar.....	119
Gambar 91	Kursi makan.....	120
Gambar 92	Meja Makan.....	120
Gambar 93	<i>Kitchen Set</i>	121
Gambar 94	Prespektif Ruangan Ruang Tamu.....	122
Gambar 95	Prespektif Ruangan Ruang Tamu.....	123
Gambar 96	Prespektif Ruangan Kamar Tidur Utama.....	124
Gambar 97	Prespektif Ruangan Kamar Tidur Anak.....	125
Gambar 98	Prespektif Ruangan Ruang Dapur.....	127
Gambar 99	Prespektif Ruangan Kamar Mandi.....	128
Gambar 100	Hasil akhir Almari TV.....	129
Gambar 101	Hasil akhir Almari TV.....	130
Gambar 102	Hasil akhir meja tamu.....	130
Gambar 103	Hasil akhir meja tamu.....	131
Gambar 104	Hasil akhir sofa.....	131
Gambar 105	Maket.....	132
Gambar 106	Maket.....	132

**PERANCANGAN FURNITUR MULTIFUNGSI SEBAGAI SOLUSI
PERMASALAHAN RUANG PERUMAHAN GRIYA KEMBANG PUTIH
TIPE 36 KASIHAN BANTUL YOGYAKARTA**

TaufiqHidayat
NIM 10206241033

ABSTRAK

Perancangan furnitur multifungsi ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan ruang rumah tinggal tipe 36 di Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta, dalam perwujudan karya dengan ukuran yang sebenarnya.

Proses perancangan melalui tahapan pengumpulan data, dengan observasi dan wawancara untuk mendapatkan data fisik ruang dan permasalahan yang terjadi di lapangan serta dokumentasi. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui semua permasalahan, sehingga dapat dianalisis kebutuhan ruang yang ada. Proses perancangan dilakukan melalui tahap *brainnstorming*, *layout* ruang, dan alternatif desain, perancangan mencakup keseluruhan ruang yaitu ruang tamu, ruang dapur, kamar mandi, kamar tidur utama, dan kamar tidur anak.

Hasil perancangan berupa tersusunnya konsep perancangan furnitur multifungsi yang menerapkan bentuk minimalis yang menekankan pada aspek fungsional dengan menggabungkan beberapa fungsi berbeda menjadi satu unit furnitur. Perancangan furnitur disesuaikan dengan kebutuhan fasilitas dalam ruang dengan penataannya mempertimbangkan aspek tata letak dan zoning yang disesuaikan dengan alur kegiatan dan sifat ruang. Perwujudan karya jadi berupa satu set furnitur multifungsi ruang tamu yaitu sofa, almari TV, dan meja kursi tamu. Bahan material furnitur menggunakan kayu albasia solid dengan bahan *finishing* HPL (*High Preasure Laminating*), serta bahan kain pabrik untuk bahan *finishing* sofa.. Konstruksi yang digunakan adalah sambungan *mortise* dan *tenon* (sambungan lubang purus), dengan warna netral seperti krem dan coklat untuk memberi kesan ringan, yang dikombinasikan dengan merah agar lebih terlihat cerah.

Kata kunci: Furnitur Multifungsi, Penataan, Perumahan tipe 36

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Laju pertumbuhan penduduk di Daerah Istimewa Yogyakarta setiap tahun mengalami peningkatan sehingga berpengaruh pada meningkatnya kebutuhan lahan untuk pembangunan rumah tinggal. Hal ini berdampak pada banyaknya pembangunan perumahan di wilayah Yogyakarta.

Perumahan yang dibangun tersedia dalam berbagai tipe tergantung keluasan bangunan. Tipe 36 merupakan rumah dengan luas bangunan 36 meter persegi yang memiliki fasilitas ruang yaitu 2 kamar tidur, 1 kamar mandi, 1 dapur, dan 1 ruang tamu. Berdasarkan ketersediaan ruang pada rumah tipe 36 tersebut tentunya belum memenuhi kriteria sebagai rumah ideal, karena kurangnya fasilitas ruang untuk aktivitas penghuni seperti ruang keluarga dan ruang makan yang khusus. Keterbatasan ruang berdampak pada kurang terpenuhinya fasilitas penunjang aktivitas di dalam rumah, serta kurangnya *privacy* (keleluasaan diri).

Salah satu perumahan dengan tipe 36 di Bantul yaitu Perumahan Griya Kembang Putih yang berlokasi di Jalan Bibis, Dusun Kembang Putih, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Permasalahan keterbatasan ruang yang berdampak pada kurangnya fasilitas ruang juga terjadi di perumahan ini, antara lain penggunaan furnitur yang tidak sesuai dengan keluasan ruang mengakibatkan ruang tampak semakin sempit, pengaturan zoning yang tidak sesuai dengan sifat ruang, sirkulasi yang tidak lancar serta penataan furnitur yang tidak tepat. Dilihat dari kondisi di atas perumahan tersebut belum memenuhi kriteria sebagai rumah ideal, dan belum

menunjang aktivitas penghuni rumah. Oleh karena itu perlu dilakukan pemecahan permasalahan ruang dengan upaya perancangan yang tepat, yaitu dengan menerapkan penggunaan furnitur multifungsi. Furnitur multifungsi sesuai diterapkan untuk perumahan tipe kecil karena dapat mengurangi penggunaan furnitur sehingga ruang menjadi lebih lapang. Disamping itu furnitur multifungsi dapat berfungsi secara efektif karena dalam perancangannya semua bentuk disesuaikan dengan fungsinya (*form follows function*), dengan penggabungan dua atau lebih fungsi yang berbeda dalam satu unit maka furnitur multifungsi dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang sehingga dapat menunjang aktivitas didalam ruang.

Ruang lingkup perancangan meliputi keseluruhan furnitur dalam rumah berikut penataannya, dengan implementasi menjadi karya jadi berupa furnitur sofa, meja, Almari TV.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahan yang akan dikaji dalam perancangan adalah:

1. Pertambahan jumlah penduduk mengakibatkan semakin meningkatnya kebutuhan akan rumah tinggal, sementara lahan yang tersedia semakin terbatas.
2. Pembangunan perumahan dengan tipe 36 menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kebutuhan akan perumahan.

3. Keterbatasan ruang pada perumahan tipe 36 menjadi permasalahan yang harus dicari solusinya agar penghuni rumah mendapatkan kenyamanan dalam beraktivitas.
4. Perancangan furnitur multifungsi berikut penataannya dalam ruang menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan keterbatasan ruang dengan mengambil objek perumahan tipe 36 di Griya Kembang Putih.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas, maka permasalahan yang diangkat dalam perencanaan ini adalah perancangan furnitur multifungsi dan penataannya sebagai solusi permasalahan ruang rumah tinggal tipe 36 di Perumahan Griya Kembang Putih, mulai dari proses perancangan sampai dengan tahap akhir berupa implementasi desain dalam skala 1:1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam perancangan furnitur untuk rumah tipe 36 csebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan furnitur multifungsi dan penataannya dalam ruang Perumahan Griya Kembang Putih tipe 36?
2. Bagaimana perancangan furnitur multifungsi dan penataannya dalam ruang Perumahan Griya Kembang Putih tipe 36?

3. Bagaimana implementasi desain furnitur multifungsi dalam bentuk karya jadi dengan skala 1:1 dan penataannya pada Perumahan Griya Kembang Putih tipe 36?

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan adalah:

1. Mendesain furnitur multifungsi sebagai solusi mengatasi kurang tersedianya fasilitas ruang di Perumahan Griya Kembang Putih di Kasihan Bantul.
2. Membuat furnitur multifungsi dan penataannya yang disesuaikan dengan keluasan ruang di Perumahan Griya Kembang Putih di Kasihan Bantul.
3. Mengimplementasikan hasil perancangan furnitur multifungsi dan perwujudan karya dalam bentuk dan ukuran yang sebenarnya (sofa, meja tamu, dan almari TV)

F. Manfaat Perancangan

Dalam melaksanakan perancangan tentunya ada sesuatu yang diharapkan, salah satu diantaranya agar hasil perancangan yang telah dilaksanakan bermanfaat terhadap perancang dan orang lain.

Berdasarkan manfaat secara teoritik adalah:

1. Bagi mahasiswa adalah untuk memberikan tambahan wawasan dalam hal perancangan interior dan furnitur.
2. Bagi lembaga (Universitas Negeri Yogyakarta) adalah sebagai sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang interior dan sebagai referensi

dalam perancangan di bidang seni rupa khususnya desain interior yang berkaitan dengan perancangan interior dan furnitur.

3. Bagi pengelola perumahan Griya Kembang Putih adalah sebagai acuan untuk klien agar mendapatkan referensi interior dan furnitur untuk rumah yang akan dihuni.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perumahan

1. Pengertian Perumahan

Perumahan tentunya berhubungan dengan rumah tinggal pada umumnya, yakni perumahan adalah sekelompok/ sekumpulan rumah yang berfungsi sebagai lingkungan hunian yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana umum tertentu. Perumahan (*housing*) adalah tempat (ruang) dengan fungsi dominan untuk tempat tinggal (Anonymous, 2008).

Perumahan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 758) adalah kumpulan beberapa rumah. Sedangkan Soedarsono, staf Ahli Menteri Negara Perumahan Rakyat Bidang Hukum mengemukakan bahwa perumahan adalah kumpulan rumah-rumah sebagai tempat bermukim manusia dalam melaksanakan kehidupannya. Rumah juga dijadikan sebagai tempat berlindung dan merupakan kebutuhan peringkat ke dua yang mesti dicapai untuk tujuan keselamatan sebelum keperluan-keperluan dalam peringkat yang lebih tinggi dipenuhi.

2. Tipe Perumahan

Tipe bangunan perumahan umumnya terbagi menjadi beberapa macam tipe, lebih lanjut tipe bangunan perumahan dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Rumah tipe 21

Rumah tipe 21 adalah rumah dengan luas bangunan 21 meter persegi misalnya rumah dengan ukuran 6 m x 3,5 m = 21 m², ukuran tanah pada rumah tipe 21 ini

dapat dipadukan dengan ukuran luas tanah $6\text{ m} \times 10\text{ m} = 60\text{m}^2$ dan $6\text{ m} \times 12\text{ m} = 72\text{ m}^2$ sehingga disebut rumah tipe 21/60 atau 21/72, tipe rumah ini banyak dipasarkan karena modelnya sederhana dan harga terjangkau terjangkau, rumah ini mempunyai 1 kamar tidur, 1 ruang tamu dan 1 kamar mandi/ wc sehingga sesuai digunakan oleh pasangan muda yang belum mempunyai anak.

b. Rumah tipe 36

Rumah tipe 36 merupakan rumah yang mempunyai luas lantai 36 meter persegi contohnya sebuah rumah dengan ukuran 6 meter x 6 meter = 36 m^2 . Rumah tipe 36 di perumahan ini mempunyai fasilitas 2 kamar tidur, ruang tamu dan ruang keluarga serta 1 kamar mandi / wc.

c. Rumah tipe 45

Rumah tipe 45 merupakan rumah yang mempunyai luas bangunan 45 meter persegi misalnya dengan ukuran rumah $6\text{ m} \times 7,5\text{ m} = 45\text{m}^2$ sehingga disebut rumah tipe 45. Rumah tipe 45 ini mempunyai fasilitas ruang yaitu 2 kamar tidur, kamar mandi, dapur dan ruang keluarga.

d. Rumah tipe 54

Rumah tipe 54 merupakan rumah dengan ukuran bangunan $6\text{ m} \times 9\text{ m} = 54\text{m}^2$ sehingga disebut rumah tipe 54 diperumahan, tipe rumah ini digunakan pada rumah kelas menengah yang mengutamakan keluasaan bangunan namun dengan harga rumah yang masih dapat dijangkau konsumen calon pemilik rumah di perumahan. Rumah tipe 54 ini mempunyai fasilitas ruang yaitu 1 kamar tidur utama, 2 kamar tidur anak, kamar mandi, ruang tamu, ruang keluarga, ruang makan serta dapur.

e. Rumah tipe 60

Rumah tipe 60 merupakan rumah dengan ukuran bangunan $6\text{m} \times 10\text{m} = 60\text{ m}^2$ sehingga disebut rumah tipe 60, rumah ini sudah cukup luas sehingga dapat digunakan pada rumah dengan kelas mewah diperumahan namun masih dengan harga yang terjangkau karena masih terdapat rumah mewah dengan luas bangunan yang lebih besar lagi dari nilai 60 meter persegi. Rumah tipe 60 ini mempunyai fasilitas ruang yaitu 1 kamar tidur utama, 2 kamar tidur anak, 2 kamar mandi, ruang tamu, ruang keluarga, ruang makan serta dapur.

(Sumber: www.rumahBangun.com).

B. Rumah

1. Pengertian Rumah

Rumah merupakan tempat awal pengembangan kehidupan dan penghidupan keluarga, rumah yang ideal adalah rumah dengan lingkungan yang sehat, aman, serasi, teratur dan indah serta mempunyai fungsi penting terhadap kesejahteraan dan pertumbuhan serta perkembangan anggota keluarga. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 757) rumah adalah bangunan untuk tempat tinggal.

Menurut Maman Hilman (2010) rumah mengandung pengertian:

- a. *Sebagai tempat penyelenggaraan kehidupan dan penghidupan keluarga; rumah harus memenuhi kebutuhan yang bersifat biologis seperti makan, belajar, dan lain-lain, juga memenuhi kebutuhan non biologis, seperti bercengkrama dengan anggota keluarga atau dengan tetangga.*
- b. *Rumah berfungsi sebagai sarana investasi, rumah mempunyai nilai investasi yang bersifat moneter yang dapat diukur dengan uang dan non moneter yang tidak dapat diukur dengan uang, tetapi lebih pada keuntungan moral dan kebahagiaan keluarga.*
- c. *Rumah sebagai sarana berusaha; melalui rumah penghuni dapat meningkatkan pendapatannya guna kelangsungan hidupnya.*

2. Ruang-ruang dalam Rumah Tinggal

Pada rumah tinggal terdapat ruang-ruang di dalamnya seperti teras depan, ruang tamu, dapur, ruang keluarga, ruang makan, ruang tidur, kamar mandi, gudang dan garasi serta terdapat ruang/ kamar tambahan. Ruang-ruang dalam rumah tinggal antara lain sebagai berikut:

a. Teras Depan

Teras depan adalah ruang yang terletak di muka sebuah rumah tinggal. Ruang ini merupakan ruang umum yang menghubungkan antara tamu dan pemilik rumah.

b. Ruang Tamu

Ruang tamu berfungsi untuk menerima tamu dan melayani tamu yang datang. Biasanya ruang ini terletak dekat dengan teras depan dan pintu depan, serta agak jauh dari ruang tidur. Ada juga yang menempatkan ruang tamu berdekatan dengan dapur dan ruang makan untuk memudahkan pelayanan bagi para tamu yang datang.

c. Dapur

Dapur merupakan bagian yang paling penting dalam komponen rumah tinggal. Dapur berfungsi untuk mengolah dan menyiapkan makanan dan minuman bagi keluarga.

d. Ruang Keluarga

Ruang keluarga adalah ruang khusus untuk anggota keluarga. Biasanya, ruang keluarga ini digunakan oleh seluruh anggota keluarga untuk kegiatan – kegiatan yang sifatnya rekreatif/ rileks, misalnya sebagai tempat menonton TV, bermain

dan tempat keluarga berkumpul dan mengobrol. Letak ruang keluarga biasanya berada di tengah – tengah antara ruang tamu, ruang makan dan dapur.

e. Ruang Makan

Ruang makan adalah ruang yang secara khusus digunakan untuk makan dan minum bagi anggota keluarga. ruang makan biasanya terletak di dekat dapur agar sajian dapat dengan mudah dihidangkan.

f. Ruang Tidur

Ruang tidur adalah ruang atau kamar yang digunakan untuk beristirahat/ tidur yang sifatnya sangat pribadi. Oleh karena itu, ruang tidur harus diletakkan jauh dari keramaian dan kebisingan. Agar mendapatkan ketenangan, sebaiknya kamar tidur diletakkan jauh dari ruang tamu dan garasi.

g. Kamar Mandi

Kamar mandi adalah kamar yang digunakan untuk mandi. Kamar mandi biasanya menjadi satu dengan tempat untuk buang air kecil/ besar (*closset*). Belakangan ada juga yang dinamakan ruang cuci untuk mencuci pakaian. Fasilitas yang terdapat didalam kamar mandi adalah bak air, tempat handuk, tempat sabun, dan sebagainya.

h. Gudang

Gudang adalah ruang atau kamar yang khusus untuk menyimpan perabot rumah tangga atau untuk menyimpan barang – barang yang jarang digunakan. Karena kesannya yang kotor atau berantakan maka sebaiknya gudang diletakkan jauh dari ruang tamu, ruang keluarga atau ruang makan.

i. Garasi (*Carport*)

Garasi (*carport*) adalah ruang khusus untuk menyimpan kendaraan seperti mobil, sepeda motor dan sebagainya.

j. Ruang/ Kamar Tambahan

Sebagian besar rumah – rumah besar juga sering menyediakan ruang – ruang atau kamar – kamar tambahan, misalnya ruang kerja, ruang santai, ruang baca, ruang sembahyang, kamar pembantu dan lain-lain. Tetapi biasanya disesuaikan dengan budget serta kebutuhan penghuni tersebut.

3. Sifat Ruang dalam Rumah Tinggal

Menurut sifatnya ruang dalam rumah tinggal terbagi menjadi 4 yaitu :

- a. Ruang publik mencakup ruang tamu dimana area ruang tersebut merupakan ruang yang sering digunakan untuk aktivitas menerima tamu dan sebagainya.
- b. Untuk ruang semi publik mencakup ruang makan dan ruang keluarga, karena pada ruang tersebut merupakan ruang yang mempunyai akses untuk pribadi dan umum (tamu).
- c. Sedangkan untuk ruang privat merupakan ruang yang mempunyai akses yang bersifat pribadi seperti ruang tidur dan ruang kerja.
- d. Ruang servis mencakup kamar mandi, dapur dan garasi.

Pengelompokan ruang sangat penting karena hal tersebut berpengaruh pada aktivitas rumah yang nantinya akan digunakan sebagai akses dari penghuni rumah.

C. Perancangan

Perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1139) adalah proses, cara, perbuatan merancang. Jadi perancangan adalah hasil proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang logis dan kreatif melalui beberapa tahap visualisasi yang diwujudkan dalam bentuk gambar kerja melalui pengidentifikasian masalah, analisis dan pengupayaan beberapa alternatif pemecahan masalah yang efektif dan dibatasi oleh hal-hal tertentu, dengan demikian akan mencapai hasil yang optimal. Dalam hal ini perancangan ulang merupakan proses merancang kembali desain yang telah ada sebelumnya dengan tujuan melengkapi dan memperbaharui perancangan.

D. Desain Interior

1. Pengertian Desain Interior

Desain berasal dari kata bahasa Inggris *design*, dalam bahasa Indonesia sering digunakan padanan katanya, yaitu rancangan, pola atau cipta. Desain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:346), adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan, corak bangunan. Sedangkan menurut Sjafi'i (2001:18), desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 560), interior adalah bagian dalam gedung atau ruang, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruang bagian dalam gedung. Bila diartikan, desain interior adalah gagasan awal yang

diperuntukkan bagi suatu ruangan atau suatu perencanaan dari bagian dalam suatu bangunan sehingga ruangan tersebut memiliki nilai kehidupan (estetika).

Desain Interior adalah ilmu yang mengarah pada penatan dan perancangan ruang bagian dalam seperti gedung maupun rumah. Dalam hal perancangan sebuah rumah, interior mempunyai peran penting dalam mengatur skema ruang serta penataanya seperti penataan perabot, pemilihan warna elemen ruang (dinding, lantai, atap) mendesain furnitur, dan sebagainya.

Desain Interior mempunyai pengaruh terhadap ruangan dimana hal tersebut mencerminkan perasaan hati dan kepribadian penghuninya, oleh karena itu tujuan dari desain interior adalah perbaikan-perbaikan fungsi, memperkaya nilai estetika, dan peningkatan psikologis ruang interior. Interior sebuah ruangan mempengaruhi penampilan, perasaan hati.

2. Elemen Perancangan Interior

a. Kesatuan (*unity*)

Merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni. *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. (Wicaksono, 2014:41). Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Suatu benda hendaknya dapat mengesankan adanya kesatuan yang terpadu. Hal itu tergantung pada desain atau rancangannya. Dalam suatu komposisi, kekompakan antar benda atau unsur yang satu harus saling mendukung dengan benda atau unsur yang lain.

b. Keseimbangan (*balance*)

Penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi dalam karya seni. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menentukan kepekaan rasa. (Wicaksono, 2014:41). Dalam menyusun benda atau menyusun unsur rupa, faktor keseimbangan akan sangat menentukan nilai artistik dari komposisi yang dibuat itu.

c. Irama (*rhytme*)

Irama adalah kesan gerak yang ditimbulkan oleh keselarasan (harmoni) dan ketidakselarasan (kontras). (Wicaksono, 2014:41). Dari hal tersebut dapat didefinisikan bahwa irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi.

d. Proporsi atau Perbandingan atau Keserasian

Proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya. Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. (Wicaksono, 2014:41).

E. Elemen Interior

1. Elemen Pembentuk Ruang

Ruangan interior dibentuk oleh beberapa bidang dua dimensi, yaitu lantai, dinding, plafon, serta bukaan pintu dan jendela. Secara tiga dimensional, terdapat empat elemen dasar pembentuk interior yang terdiri dari tiga bidang dimensional yang akan membentuk volume pada sebuah ruangan.

Menurut Wicaksono (2014:11) dalam bukunya "*Teori Interior*" elemen pembentuk ruang terbentuk dari susunan beberapa bidang seperti lantai, plafon, dinding, dan bukaan dapat didenifisikan sebagai berikut :

a. Lantai

Lantai adalah bidang bagian bawah pada suatu bangunan dimana penghuni dapat melakukan aktivitas seperti berjalan, bekerja, bermain, santai. (Wicaksono, 2004: 11)

b. Dinding

Dinding merupakan struktur vertikal yang biasanya berbentuk padat yang membatasi dan melindungi suatu area. Biasanya dinding dideesain untuk menggambarkan suatu bangunan, mendukung superstruktur, memisahkan ruang satu dengan lainnya dan melindungi atau menggambarkan ruang di udara terbuka. Dinding mempunyai satu tujuan utama yaitu untuk mendukung atap dan plafon. (Wicaksono, 2004: 12)

c. Plafon

Plafon merupakan permukaan bidang atas interior yang meliputi batas atas sebuah ruangan. Sebuah plafon umumnya bukan elemen struktural, tetapi hanyalah bidang untuk menyembunyikan bagian bawah struktur lantai atas atau atap. (Wicaksono, 2004:12)

d. Bukaan ruang

Bukaan ruang memiliki berbagai macam bentuk dan ukuran yang sengaja diciptakan dan diaplikasikan pada bidang dimensional di atas. Contohnya adalah bak kontrol pada bidang lantai, pintu dan jendela pada bidang dinding, serta

manhole dan *drop ceiling* yang diaplikasikan pada bidang plafon. (Wicaksono, 2004: 12).

F. Furnitur

1. Pengertian Furnitur

Kata furnitur berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Furniture* berasal *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Furnitur merupakan salah satu kebutuhan dalam setiap rumah. Fungsinya tak hanya untuk memperindah interior dalam rumah, tapi juga untuk sebuah estetika yang mencitrakan kepribadian si pemilik rumah, selain fungsi utamanya yang menjadi alat untuk membantu kebutuhan sehari-hari. (Sumber: *menata furnitur rumah minimalis 2009*)

2. Klasifikasi Furnitur

Secara umum furnitur mempunyai fungsi yang sama, namun klasifikasi furnitur dibawah ini merupakan pembagian furnitur menurut penempatannya yaitu:

- a. *Indoor* furnitur adalah semua jenis furnitur yang hanya dapat digunakan dalam ruangan, seperti sofa. Jenis furnitur ini biasanya tidak memiliki finishing yang tahan terhadap cuaca panas/ hujan.
- b. *Outdoor* furnitur adalah jenis furnitur yang dapat digunakan di luar ruangan, biasanya terbuat dari material yang tahan panas dan hujan. Furnitur ini juga memiliki finishing yang tahan panas, air, dan lembab.

3. Konstruksi Furnitur

Secara umum furnitur mempunyai fungsi yang sama, selain sebagai pelengkap dalam elemen ruang, furnitur mempunyai peran penting lainnya karena dalam hal ini furniture dianggap sebagai benda fungsional yang dapat digunakan sesuai dengan fungsinya masing – masing. Adapun pengelompokan model desain furnitur yang terbagi berikut:

- a. *Knockdown* furnitur adalah sebuah konstruksi pada produk mebel yang dalam pembuatannya menggunakan sistem lepasan atau bongkar pasang. Atau cara gampanganya, furnitur *knockdown* dapat diartikan sebagai furnitur yang bisa dibongkar pasang (dibongkar lalu dirakit kembali). Jadi kekuatan pada furnitur *knockdown* sebagian besar berasal dari baut atau sekrup yang digunakan untuk merekatkan komponen-komponen antar bagian, sebab dalam konstruksi ini tidak menggunakan lem sama sekali pada sambungan antar komponennya.
- b. Furnitur multifungsi dapat diartikan dengan satu furnitur dengan beragam fungsi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan rumah tangga, baik itu rumah tangga dalam arti sesungguhnya maupun rumah tangga perusahaan. Jenis furnitur semacam ini dapat semakin menghemat penggunaan lahan, karena lahan minim yang tersedia tidak perlu dipenuhi dengan aneka macam perabot yang sebenarnya dapat diringkas dalam wujud furnitur multifungsi.
- c. *Loose* furnitur adalah jenis furnitur yang sangat umum, furnitur ini memiliki banyak jenis bentuk dan dapat dipindahkan dengan mudah.

- d. *Built in* furnitur adalah jenis furnitur yang dibuat khusus dalam area tertentu sehingga ukurannya tepat dan tidak dapat dipindah-pindahkan. Jenis furnitur ini banyak digunakan agar dapat menggunakan area dengan maksimal, dan dapat dibuat sesuai keinginan kita.

4. Furnitur Multifungsi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 560), multifungsi merupakan sesuatu yang mempunyai berbagai tugas atau fungsi. Dapat diartikan furnitur multifungsi merupakan furnitur yang memiliki lebih dari 1 fungsi dalam satu benda. Pada dasarnya furnitur multifungsi memiliki fungsi yang sama dengan furnitur yang lain, akan tetapi furnitur multifungsi memiliki nilai lebih. Karena dari segi ergonomi dan ekonomi menjadi alasan furnitur tersebut banyak diminati. Furnitur jenis ini cocok untuk ruangan yang sempit seperti apartemen tipe studio, rumah dengan tipe rumah sederhana.

Furnitur multifungsi dapat mengoptimalkan penggunaan ruang, dimana dengan furnitur tersebut dapat digunakan untuk lebih dari satu aktivitas. Contohnya adalah sebuah sofa yang dapat menjadi tempat tidur, partisi ruang dua muka, sofa dengan rak buku, dan lain-lain. (Sumber: 22 *desain furnitur multifungsi*).

5. Sistem dan Konstruksi Furnitur

Sistem dan konstruksi furnitur yang biasa digunakan untuk menyambung dalam konstruksi furnitur sebagai berikut:

- a. *Butt joints*: adalah teknik menyambung kayu membentuk siku yang paling mudah dilakukan. Sambungan untuk mengikat sambungan ini diperlukan bantuan paku, sekrup, atau lem. Kekurangannya sambungan ini agak kasar penampilannya.
- b. *Mitred Butt Joints*: adalah jenis sambungan *But Joints* dimana ujung siku sambungan dipotong membentuk sudut 45 derajat, sehingga ketika kedua papan dipadukan, kedua ujung siku akan bertemu dan membentuk sudut tepat 90 derajat. Di Indonesia sistem ini dikenal dengan istilah “adu manis”. Kelebihan sistem ini dibanding dengan *basic joinery* (penyambungan kayu standar) lainnya adalah sambungan akan terlihat lebih rapi. Namun kelemahannya adalah cara ini lebih sulit, di mana sudut potong harus benar-benar tepat dan presisi, karena bila tidak, sambungan akan bergeser dan sudutnya tidak tepat 90 derajat.
- c. *Lap joints*: Sambungan ini sangat sederhana dan juga hanya menggunakan ketebalan papan untuk disambungkan.
- d. *Half lap joints*: Sambungan ini termasuk sambungan sutut, namun yang digunakan adalah bagian ketebalan papan. Cara membuat sambungan ini adalah dengan memotong ketebalan papan masing-masing menjadi setengahnya, kemudian papan menjadi satu. Setelah itu papan dapat dipaku atau dilem.

- e. *Mortise & Tenon Joints* adalah sistem penyambungan kayu dengan membuat lubang (*Mortise*) pada salah satu kayu yang hendak disambung, dan membuat lidah *Tenon* untuk dimasukkan pada lobang *Mortise* tersebut. Sistem *Mortise & Tenon* ini juga dapat dibuat bervariasi tergantung model dan konstruksi model barang yang akan dibuat.

Sistem dan konstruksi furnitur yang digunakan pada perancangan ini menggunakan *Mortise & Tenon Joints* adalah sistem penyambungan kayu dengan membuat lubang (*Mortise*) pada salah satu kayu yang hendak disambung, dan membuat lidah *Tenon* untuk dimasukkan pada lobang *Mortise* tersebut. *Mortise-dan-Tenon* merupakan teknik konstruksi sangat tua yang telah berdiri ujian waktu dan masih digunakan saat ini.

Sistem *Mortise & Tenon* ini juga dapat dibuat bervariasi tergantung model dan konstruksi model barang yang akan dibuat.

(Sumber: *Mengenal konstruksi kayu untuk furnitur dan bangunan*, 2008)



Gambar 1 : ***Mortise & Tenon***
(Sumber: Dokumen Pribadi)

G. Tata Kondisional

Tata kondisi ruang merupakan bagian dari sistem lingkungan interior yang merupakan komponen penting dari bangunan. Sistem ini memberikan kondisi panas, penglihatan, pendengaran dan kebersihan yang diperlukan untuk kenyamanan penghuni bangunan, sehingga hal tersebut sangat penting untuk diperhatikan (Ching, 2011: 214). Berikut adalah penjelasan tentang tata kondisi ruang yang terdiri dari pencahayaan, penghawaan dan akustik.

1. Pencahayaan

Pencahayaan adalah satu aspek penting dalam interior. Dengan cahaya yang tepat maka suasana dan kenyamanan pengguna akan terpenuhi. Menurut Wicaksono (2014: 104) pencahayaan adalah penggunaan cahaya untuk menghasilkan efek estetika. Ada dua jenis pencahayaan dalam interior, yaitu pencahayaan alami yang didapat dari cahaya matahari baik secara langsung maupun tidak langsung dan pencahayaan buatan yang didapat dari penempatan titik-titik lampu.

Pencahayaan alami didapat dari bukaan yang ada dalam ruang setiap jendela. Cahaya adalah faktor utama yang menghidupkan ruang interior, tanpa cahaya tidak akan ada bentuk, warna atau tekstur, tidak juga penampakan ruang interior itu sendiri. Oleh karena itu fungsi utama desain pencahayaan adalah untuk menyinari bangunan dan ruang suatu lingkungan interior dan memungkinkan pemakainya melakukan aktifitas dan menjalankan tugasnya dengan kecepatan dan akurasi, dan kenyamanan yang tepat. (Wicaksono, 2014: 146).

2. Penghawaan

Penghawaan adalah merupakan aspek penting dalam perencanaan interior. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam merancang penghawaan adalah dapat lebih mengatur kualitas udara, sesuai dengan kebutuhan ruang terhadap temperatur, udara bersih dan kelembaban udara, dapat mengurangi polusi udara, termasuk kebisingan yang berasal dari luar gedung (Kusudiarso, 1978: 47). Dalam perancangan interior terdapat 2 jenis penghawaan, diantaranya:

a. Penghawaan alami

Penghawaan alami yang diperoleh dengan memanfaatkan kelembaban udara dari pepohonan di sekitar lingkungannya.

b. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan diperoleh dengan membuat jendela dan nako pada dinding- dinding bangunan serta meletakkan tanaman dalam ruangan supaya menghasilkan kesejukan. Lebih lanjut Satwiko (2004: 4) menambahkan bahwa penghawaan buatan atau ventilasi buatan (*Artificial ventilation/ Forcedventilation/ Mechanical ventilation*) adalah penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik.

Penghawaan buatan sering disebut pengkondisian udara (*Air Conditioning*) yaitu proses perlakuan terhadap udara di dalam bangunan yang meliputi suhu, kelembaban, kecepatan, dan arah angin, kebersihan, bau, serta distribusinya untuk menciptakan kenyamanan bagi penghuninya.

Pengkondisian udara sebenarnya tidak hanya berarti menurunkan suhu (*cooling*), tetapi juga menaikkan suhu (*heating*). Di daerah tropis lembab yang suhu rata-ratanya tinggi, pengkondisian udara (penghawaan buatan) diasosiasikan

dengan penyejuk udara oleh mesin penyejuk udara yang dikenal luas dengan istilah *air conditioner* (AC).

3. Akustik

Dalam desain interior, akustik merupakan pengendalian suara di dalam ruang interior, menjaga dan memperbaiki suara yang diinginkan dan mengurangi atau menghilangkan suara yang akan menghalangi aktifitas kita (Ching, 2011: 267).

Pemberantasan gangguan bunyi dapat dilakukan secara aktif maupun pasif. Pemberantasan aktif adalah dengan usaha yang dilakukan langsung pada bunyi itu sendiri. Pemberantasan pasif dilakukan untuk mengurangi gangguan loncatan bunyi yang datang dari suatu sumber bunyi dan yang kita lakukan pada ruang atau benda yang ingin kita lindungi terhadap gangguan bunyi tersebut (Suptandar, 1999: 88).

4. Estetis dan Aksesoris

Estetis merupakan unsur seni dan prinsip perancangan. Sumber dari estetis adalah keindahan, keindahan adalah harmoni, tanggapan bagian dengan bagian, dalam hubungan satu sama lainnya dan hubungan keseluruhan (Kadir, 1975: 11-13). Dengan demikian estetis diperoleh dengan adanya hubungan yang harmoni diantara bentuk secara keseluruhan. Definisi aksesoris adalah semua benda kecil yang dapat dipindahkan dan melengkapi interior (Friedman, 1982: 215).

Sedangkan aksesoris menurut Suptandar (1999: 116), aksesoris sangat erat hubungannya dengan dekoratif. Unsur dekoratif ini meliputi unsur penghias tambahan, seperti ornamen pada perabot, pot bunga, dekoratif pada dinding.

H. Tata Letak

Tata berarti aturan (biasanya dipakai dalam kata majemuk), kaidah, aturan, susunan, dan cara menyusun sistem (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 534). Sedangkan ruang, sebagaimana diungkapkan Ching (1996: 93) bahwa sebuah bidang yang dikembangkan (menurut arah selain dari yang telah ada) berubah menjadi ruang.

Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai unsurtiga dimensi berupa panjang, lebar dan tinggi. Semua ruang dapat dianalisis dan dimengerti, terdiri atas titik (ujung atau puncak) dimana beberapa bidang bertemu, garis (sisi-sisi) dimana dua buah bidang berpotongan, bidang (permukaan), batas-batas. Sebagai unsur tiga dimensi di dalam perbendaharaan perancangan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat dimana ruang dipindahkan oleh massa atau ruang kosong dimana berada di dalam atau dibatasi oleh bidang-bidang.

Disamping itu Ching juga mengemukakan bahwa ruang terdiri dari berbagai macam jenis yang mengandung hubungan dan organisasi ruang. Macam-macam ruang diantaranya, ruang dalam ruang, ruang-ruang yang saling berkaitan, ruang-ruang yang saling berseberangan, ruang-ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama (Ching, 1996: 97).

Tata ruang merupakan cara untuk teknik mengatur ruang (ruang tidur, ruang kantor, ruang kerja, ruang resepsionis dan sebagainya). Tata ruang yang baik hanya dapat diwujudkan melalui perancangan yang baik. Keberhasilan suatu perancangan tidak hanya berarti letak ruang yang efisien, proporsi yang baik,

dengan pintu dan jendela yang dibutuhkan, tetapi juga yang lebih penting adalah penempatan perabot pada tempat yang tepat (Frances, 1977: 89).

Tata letak perabot tergantung dari sirkulasi, view dan kepadatan ruang. Dengan memperhatikan fungsi ruang, dapat ditunjukkan aktifitas pemakai ruangan selanjutnya dapat ditentukan kebutuhan fasilitas perabotan. Bila kepadatan ruang lebih dari 40% beberapa fasilitas digabung agar lebih efisien (Suptandar, 1999: 11). Tata letak merupakan kelanjutan dari pengelolaan zoning, organisasi ruang serta sirkulasi merupakan satu komponen interior yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.

1. Zoning

Sedangkan menurut Suptandar (1999: 93) pembagian *zoning* akan mempengaruhi aktifitas pengunjung, karyawan dan perabot di daerah zona tersebut, daerah yang dibangun ada empat kelompok yaitu area umum, area pribadi, area pelayanan, dan area sirkulasi.

2. Sirkulasi

Sirkulasi menurut Suptandar (1999: 80) adalah pengarah dan bimbingan atau tapak yang terjadi dalam ruang, kesan langsung terhadap ruangan dipengaruhi oleh sirkulasi-sirkulasi yang terorganisir dengan baik dan keseimbangan menjadikan lalu lintas kegiatan menjadi lancar. Sirkulasi merupakan bagian penting dari perencanaan tata ruang, daerah tersebut merupakan jalan lalu lintas masuk diluar bangunan sampai masuk dalam bangunan dan berlaku dari satu tempat ketempat atau ruang lain.

Sirkulasi yang benar sangat menentukan efisiensi pemakaian bangunan (Ching, 1996: 15).). Sedangkan menurut Mulaajoli (1975), arah sirkulasi dibagi menjadi dua, yaitu sirkulasi primer dan sirkulasi sekunder. Sirkulasi primer adalah sirkulasi yang apabila arah sirkulasi pengunjung dalam menikmati koleksi museum terjadi antara ruang pameran satu ke ruang pameran lain atau terjadi antar ruang, sedang sirkulasi sekunder adalah merupakan arah gerak pengunjung dalam menikmati koleksi terjadi dalam satu ruang atau antara satu koleksi ke koleksi yang lain.

I. Warna

Warna dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 1008) adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Susanto (2011: 113), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya gerak, jarak, tegangan, deskripsi alam, ruang, bentuk, ekspresi atau menyatakan makna simbolik.

1. Jenis - Jenis Warna

Berikut beberapa contoh warna menurut jenisnya seperti warna primer, warna sekunder, dan warna tersier :

a. Warna Primer

Warna primer terdiri atas tiga warna, yaitu merah, kuning, biru. Ketiga warna ini merupakan warna dasar untuk membuat kombinasi warna lain seperti warna sekunder dan tersier. Warna–warna primer biasanya diterapkan untuk ruang anak karena warna ini memiliki warna yang cerah dan menyenangkan.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah campuran dua warna dari warna primer dengan perbandingan warna yang sama. Warna ini memang tidak sekuat warna primer, namun warna sekunder mempunyai karakter yang cukup kuat. Dimana warna sekunder biasanya diterapkan untuk ruang – ruang orang dewasa.

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna sekunder dengan warna primer dengan kombinasi dan perbandingan yang sama. Warna ini cenderung terlihat unik karena tingkatan warna yang dihasilkan memberikan kesan tersendiri untuk ruang. Selain itu penerapan warna ini dapat menghindarkan ruang dari suasana kebosanan.

2. Istilah Warna

Istilah warna dalam pohon warna ada beberapa seperti *hue*, *value*, *kroma*, *tint*, *shade*, dan *tone*, dari istilah tersebut berikut penjelasan mengenai istilah warna:

a. *Hue*

Hue adalah nama warna yang memiliki intensitas penuh seperti, merah, biru, kuning, hijau, jingga, ungu, dan seterusnya.

b. *Value*

Value adalah nilai warna atau urutan kecerahan warna terang ke gelap dari putih ke hitam.

c. *Kroma*

Kroma adalah deretan *hue* yang dicampur dengan *value* atau deretan warna yang dicampur dengan warna abu – abu, dan pada warna campuran ini menginterpretasikan intensitas warna. Penambahan warna abu – abu akan mengurangi intensitas warna sehingga membuat warna lebih redup daripada warna aslinya atau berkesan diam (*muted colors*).

d. *Tint*

Tint, adalah warna atau *hue* yang dicampur dengan warna putih sehingga menghasilkan warna – warna pastel atau warna pucat. Warna ini memiliki karakter warna lembut , halus dan ringan.

e. *Shade*

Shade adalah warna yang dicampur dengan hitam sehingga akan menghasilkan warna aslinya lebih gelap. Karena warna yang cenderung gelap warna ini memiliki karakter yang kuat daripada warna *tint*. Penerapan warna ini akan memberikan kesan ruang lebih dramatis karena perbedaan warna yang mencolok.

f. *Tone*

Tone adalah warna atau *hue* yang dicampur dengan abu – abu. Unsur warna kelabu membuat warna yang dihasilkan akan memiliki warna gradasi yang keruh. Warna ini tidak terlalu mencolok sehingga mudah menyatu pada

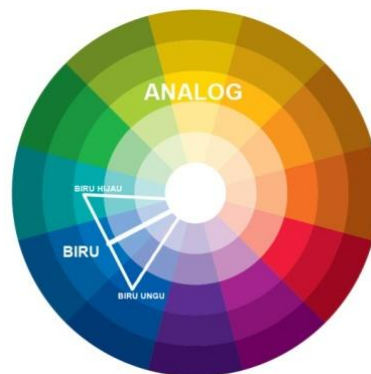
warna lain terutama warna yang sifatnya alami, seperti batu, bata ekspos, kayu, dan beton.

3. Skema Warna

Skema warna adalah penyusunan dua atau beberapa warna yang berbeda dalam sebuah komposisi. Adapun beberapa contoh skema warna yang dapat membantu dalam perpaduan warna satu dengan yang lain. Adapun macam – macam skema warna sebagai berikut :

a. Skema Analog

Skema warna analog adalah kombinasi warna yang menggunakan warna yang bersebelahan atau tingkatan warna yang berdekatan, seperti skema warna kuning, kuning jingga, dan kuning.



Gambar 2: Skema Analog
(Sumber:www.google.com)

b. Skema Monokromatik

Skema warna monokromatik adalah komposisi yang bersal dari sebuah warna dengan intensitas *value* yang berbeda. Kombinasi antara tint, tone, dan

shade dengan komposisi warna yang diambil dari setiap warna seperti merah, merah muda pucat (*tint*), dengan merah gelap (*shade*).



Gambar 3: Skema Monokromatik
(Sumber:www.google.com)

c. Skema Komplementer

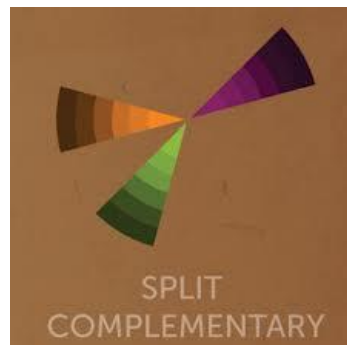
Skema warna komplementer adalah warna yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna. Skema komplementer adalah komposisi warna yang berhadapan dalam skema lingkaran warna. Perpaduan warna komplementer yang bersifat kontras dapat menciptakan komposisi warna yang cerah, mengangkat atmosfir, dan menghidupkan suasana.



Gambar 4 : Skema Komplementer
(Sumber:www.google.com)

d. Skema Split Komplementer

Skema split komplementer (komplementer terbelah) adalah komposisi yang terdiri atas satu warna ditambah dua warna yang mengapit warna komplementernya dalam lingkaran warna. Contohnya perpaduan warna antara warna merah dengan warna kuning- hijau dan biru-hijau. Perpaduan warna ini sangat kuat, lebih kuat dari pada warna komplementer. Tiga warna split komplementer dengan komposisi yang seimbang akan menciptakan suasana ruang semakin dramatis.



Gambar 5 : Skema Split Komplementer
(Sumber:www.google.com)

e. Skema Dobel Komplementer

Skema warna ini adalah skema warna dua pasang warna komplementer yang bersebelahan. Skema ini memiliki karakter yang sangat cerah dan dinamis. Penerapan skema dobel komplementer ini akan menciptakan sebuah komposisi warna yang memberikan kesan aksen dramatis.

f. Skema *Triad*

Warna – warna *triad* adalah tiga warna yang memiliki jarak sama dalam skema lingkaran warna. Tiga skema warna yang sering digunakan adalah

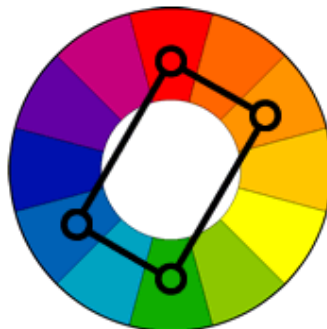
warna primer, yaitu merah, kuning, dan biru. Kombinasi ini digunakan untuk ruang anak –anak, kerna dapat menstimulasi indra penglihatan serta dapat mempermudah proses belajar mengenal warna. Misalnya skema *triad* dengan kombinasi warna jingga, jingga, dan ungu sangat efektif digunakan pada ruang untuk aktivitas karena sifatnya yang muda, *energik*, dan dinamis.



Gambar 6 : Skema *Triad*
(Sumber:www.google.com)

g. Skema *Tetrad*

Skema warna ini adalah komposisi empat warna yang jaraknya dengan warna yang lain berhadapan dalam skema lingkaran warna, missal merah kuning-jingga, hijau, dan biru-ungu. Perpaduan warna *tetrad* cukup unik, dan dapat menciptakan karakter ruang yang dramatis, dan penerapan warna pada bidang luas akan berkesan ramai serta penuh.



Gambar 7 : Skema *Tetrad*
(Sumber:www.google.com)

4. Kesan yang Ditimbulkan oleh Warna

Warna mempunyai kesan tersendiri dan berpengaruh terhadap keberadaan sebuah ruang secara psikologis terutama untuk psikologis penghuni rumah. Berikut adalah warna serta efek atau suasana yang dimunculkan:

- a. Merah : merah merupakan warna yang memiliki karakter penuh dengan kekuatan dan antusias. Jika Anda akan mengaplikasikan warna merah pada dinding interior sebaiknya warna merah tidak diterapkan sepenuhnya. Tapi gunakan warna merah sebagai aksen yang membuat ruangan tampak mengagumkan.
- b. Pink : cocok untuk ruang santai tetapi dapat memberi kesan lesu dan kurang bersemangat.
- c. Kuning : kuning adalah warna yang kuat yang menunjukkan kehangatan, kekayaan dan kebahagiaan. Meskipun warna ini ceria tetapi hindari penggunaan secara dominan karena akan memunculkan kesan perasaan berat pada mata serta secara psikologis membuat orang senang berdebat. Warna kuning cocok diterapkan pada ruang belajar maupun ruang kerja karena warna kuning bagus untuk meningkatkan konsentrasi.
- d. Ungu : memberi kesan romantis pada interior. Untuk mengaplikasikan, sebaiknya padukan dengan warna lain sebagai aksen sehingga ruang akan terlihat semakin indah.
- e. Biru : biru warna kedamaian, akrab, dan tenang. Nuansa biru merupakan pilihan yang sesuai untuk diterapkan pada ruang tengah tempat berkumpulnya seluruh anggota keluarga.

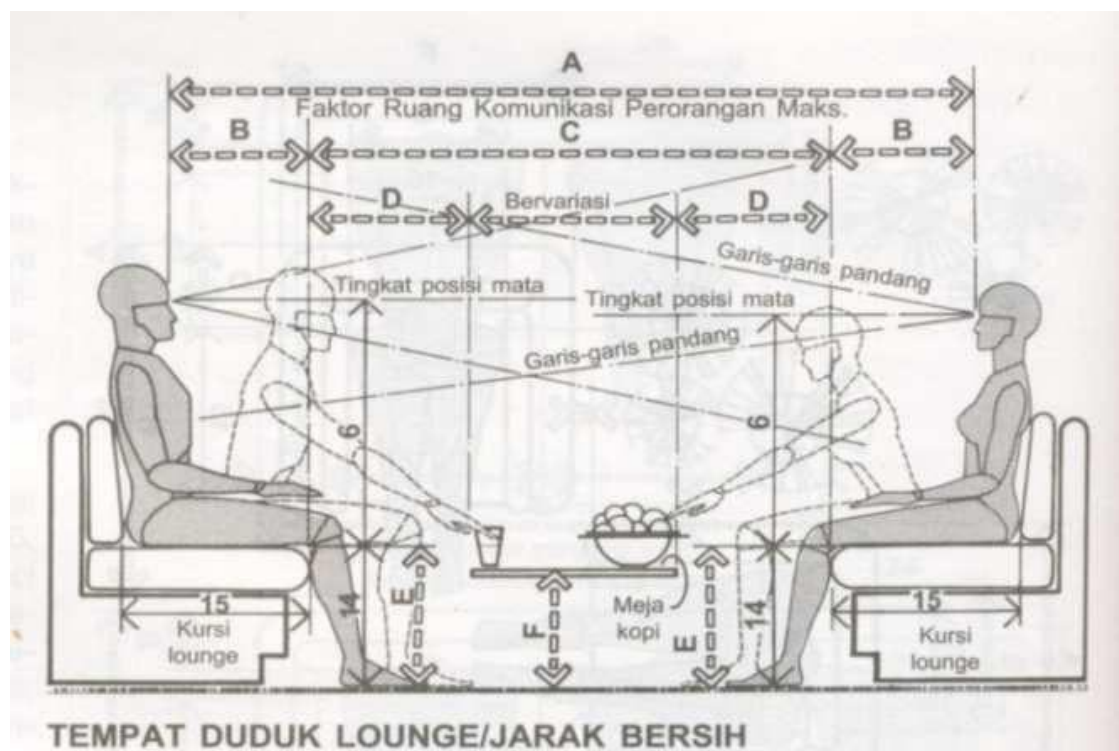
- f. Hijau : warna yang segar dan digunakan hampir di setiap ruangan. Selain berkesan ringan dimata, efek warna hijau juga mampu memperbaiki penglihatan karena menimbulkan esensi alam ke dalam interior ruangan.
- g. Coklat : coklat membuat kita merasa mewah, elegan, bijaksana, dan kuat. Penggunaan warna coklat yang berlebihan pada interior akan menimbulkan efek kesedihan.
- h. Putih : warna putih digunakan untuk ruang dengan area yang sempit dan kurang pencahayaan sehingga dapat memunculkan suasana yang cerah dan luas pada interior. Putih merupakan warna netral kita dapat menambah aksen dengan berbagai warna.
- i. Pastel : warna yang memiliki sifat lembut, ringan, dan menyenangkan, dengan kombinasi warna pastel pada sebuah ruang dapat menciptakan kesan romantik dan cenderung feminin sekaligus melankolis.
- j. Netral : warna yang tidak bersifat dominan dan mudah menyatu dengan kombinasi warna – warna lain. Ada beberapa warna yang masuk dalam kategori warna netral : warna abu – abu, krem, *beige* (cokelat keabu-abuan), cokelat, hitam, dan putih. Penerapan warna netral yang dikombinasikan dengan skema monokromatik cenderung aman, namun terkadang terasa membosankan. Penggunaan warna yang mencolok dapat menjadi solusinya sebagai kombinasi tambahan sehingga dapat mengurangi suasana yang membosankan menjadi lebih menarik.

J. Standarisasi Desain

Menurut Julius Panero & Martin Zelnik (2003), standarisasi adalah penyesuaian bentuk (ukuran dan kualitas), dengan pedoman standar yang ditetapkan, pembakuan. Berikut ini adalah gambar-gambar standarisasi secara umum yang digunakan pada rumah.

1. Standarisasi Sofa (Ruang Duduk)

Standarisasi tempat duduk berkelompok dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 8: **Standarisasi sofa untuk pria dan wanita**
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 136)

Pada 8 gambar di atas menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dan wanita yang menunjukkan rentangan ukuran yang diperlukan untuk sebuah percakapan verbal.

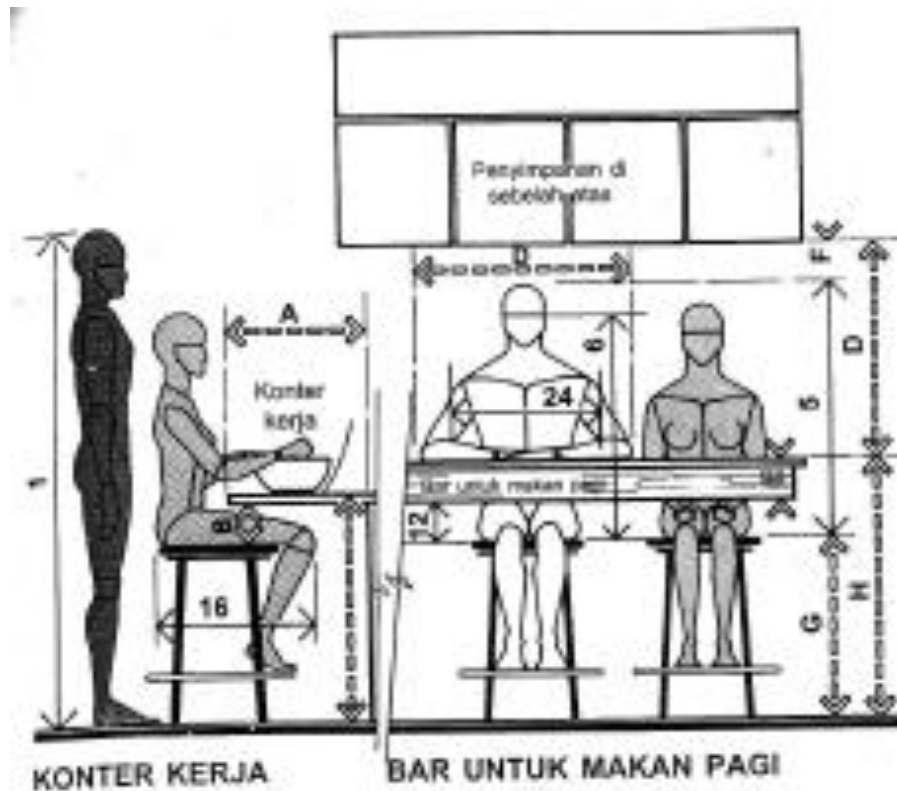
	in	cm
A	84–112	213,4–284,5
B	13–16	33,0–40,6
C	58–60	147,3–203,2
D	16–18	40,6–45,7
E	14–17	35,6–43,2
F	12–18	30,5–45,7
G	30–36	76,2–91,4
H	12–16	30,5–40,6
I	60–68	152,4–172,7
J	54–62	137,2–157,5

Gambar 9: **Standarisasi Ukuran Sofa**
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 136)

Pada gambar 9 mengilustrasikan pengaturan perabot yang sama yang memungkinkan sirkulasi satu badan penuh. Dengan jarak bersih yang ditunjukkan, agakanya mustahil bagi kebanyakan orang untuk mencapai meja dalam posisi duduk. Jarak pada faktor ruang komunikasi perorangan maksimal 84-112 inci atau 213.4–284.5 centimeter. Jarak ujung sofa dengan ujung meja yang memungkinkan adanya sirkulasi di tengahnya yaitu 30–36 atau 76.2-91.4 centimeter. Tinggi meja 12-18 inci atau 30.5-45.7 centimeter.

2. Standarisasi meja makan

Standarisasi pada meja makan ditunjukkan oleh gambar 10 berikut ini:



Gambar 10 :Standarisasi meja makan
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 147).

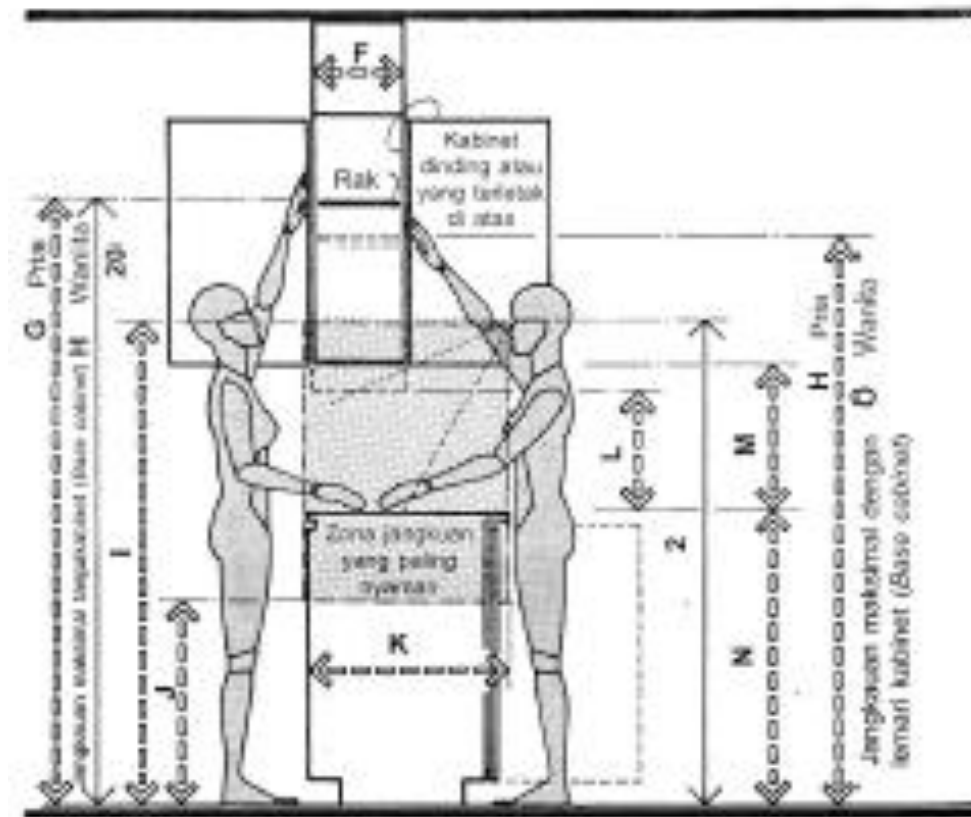
Standarisasi pada gambar 10 menjadi acuan penting yang dipakai dalam perancangan furnitur untuk ruang makan. Gambar tersebut menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan untuk tujuan keleluasaan dan kenyamanan area makan. Daerah yang terpisahkan secara fisik dengan digunakannya partisi-partisi yang mampu membedakan setiap pilihan area makan.

Lebar minimal untuk meja makan yang berisi 4 kursi berjarak antara 36 inci – 42 inci atau 91,4 cm - 106,7 cm. Sedangkan lebar minimal untuk meja makan yang berisi 6 kursi berjarak antara 54 inci atau 137,2 cm. Untuk panjang optimal

meja yang berisi 6 orang berjarak 96 inci atau 243,8 cm. Zona sirkulasi yang merupakan jarak bersih minimal untuk meletakkan meja makan.

3. Standarisasi *Kitchen Set*

Standarisasi *kitchen set* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



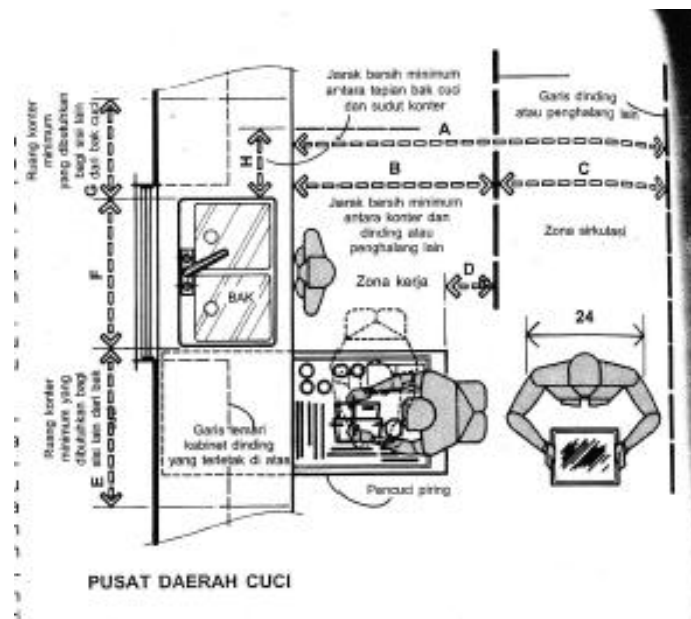
Gambar 11: **Standarisasi *Kitchen Set***
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 160).

Pada gambar 11 menggambarkan standarisasi *kitchen set* dengan jarak bersih antara keseluruhan lemari sebesar 60 hingga 66 inci atau 152,4 hingga 167 cm, akan dapat mengakomodasi tubuh manusia dan laci dalam keadaan terbuka atau pintu lemari yang terbuka dalam zona kerja dan rentang tubuh maksimal orang yang bertubuh lebih besar di dalam zona sirkulasinya.

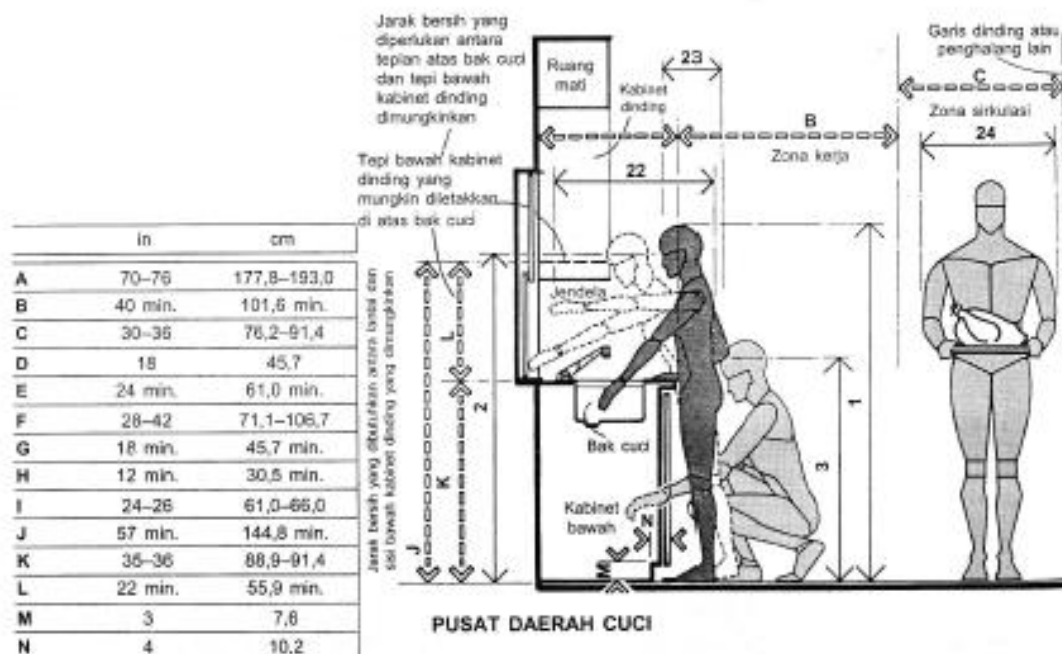
	in	cm
A	60-66	152,4-167,8
B	48 min.	121,9 min.
C	24-30	61,0-76,2
D	36	91,4
E	48	121,9
F	12-13	30,5-33,0
G	76 maks.	193,0 maks.
H	72 maks.	182,9 maks.
I	59	149,9
J	25,5	64,8
K	24-26	61,0-66,0
L	15 min.	38,1 min.
M	16	40,7
N	35-36	88,9-91,4
O	69 maks.	175,3 maks.

Gambar 12: **Standarisasi Ukuran Kitchen Set**
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 160).

Standarisasi pada gambar 12 menjadi acuan penting yang dipakai dalam perancangan furnitur untuk *kitchen set*. Gambar tersebut menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan untuk tujuan keleluasaan dan kenyamanan area *kitchen set* dengan jarak bersih antara keseluruhan lemari sebesar 60 hingga 66 inci atau 152,4 hingga 167 cm, akan dapat mengakomodasi tubuh manusia.



Gambar 13 :Standarisasi Pusat Daerah Cuci
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 160).

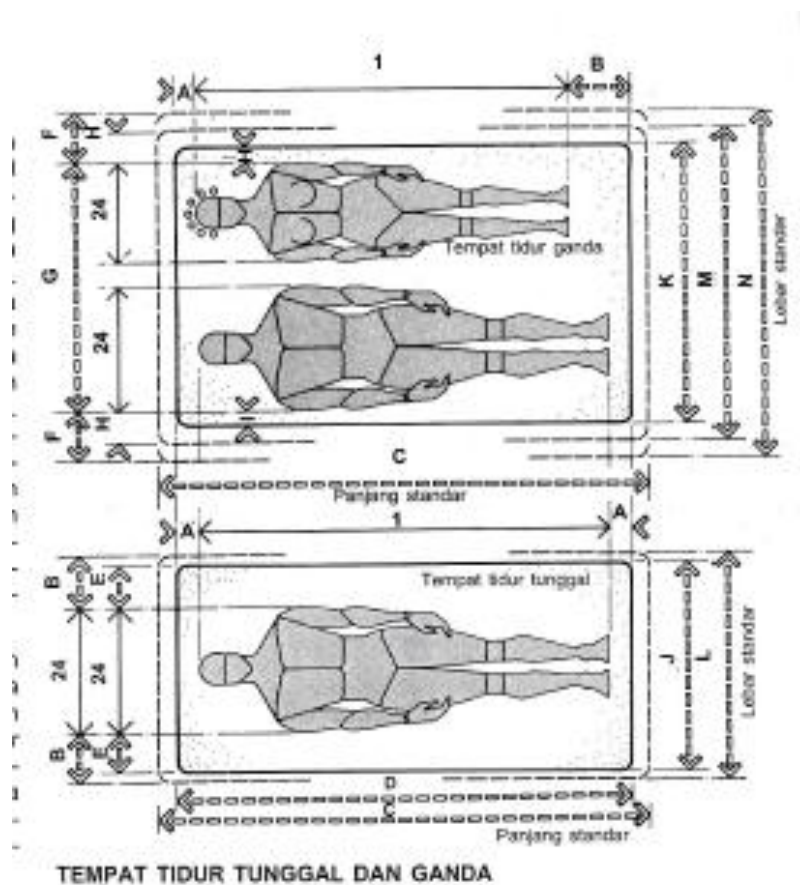


Gambar 14 :Standarisasi Kitchen Set
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 160).

Pada gambar 13 dan 14 merupakan standarisasi pusat daerah cuci menunjukkan berbagai jarak bersih horisontal. Ukuran saat memuat dan membongkar piring jarak bersih sebesar 40 inci atau 101,6 cm untuk mengakomodasikan tubuh manusia. Untuk sirkulasi perlu ditambahkan jarak sebesar 30 inci atau 76,2 cm. Selain itu tinggi konter yang disarankan antara 35 hingga 36 inci atau 88,9 hingga 91,4 cm. Jika menggunakan lemari gantung jarak antara sisi atas konter dan sisi bawah lemari tidak boleh kurang dari 22 inci atau 55,9 cm.

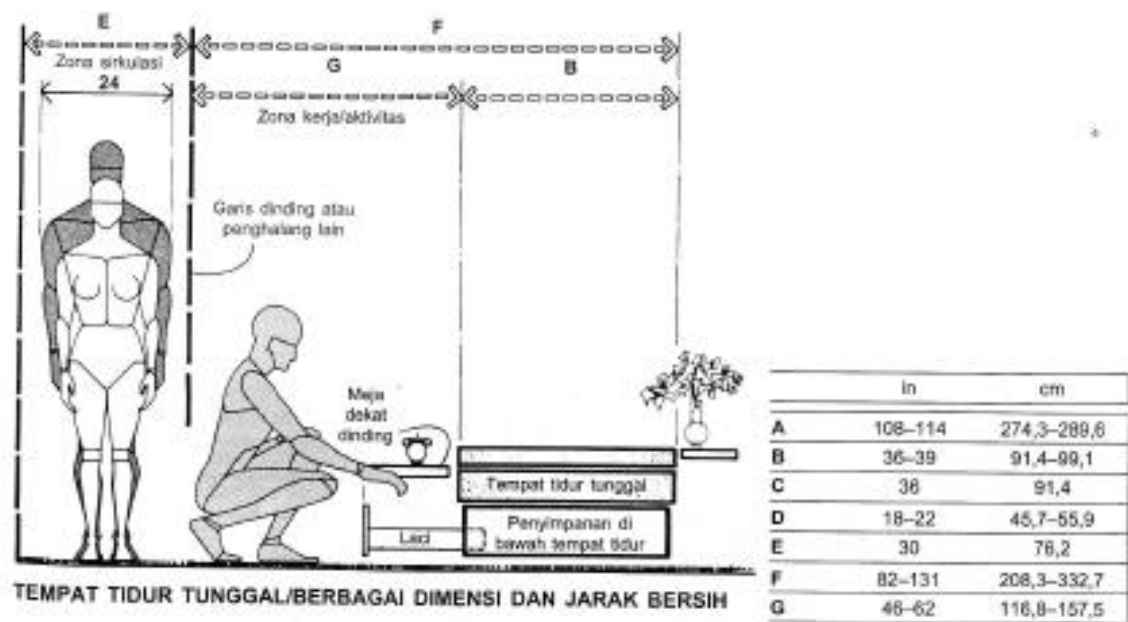
4. Standarisasi Tempat Tidur

Standarisasi tempat tidur dapat dilihat pada gambar berikut ini:



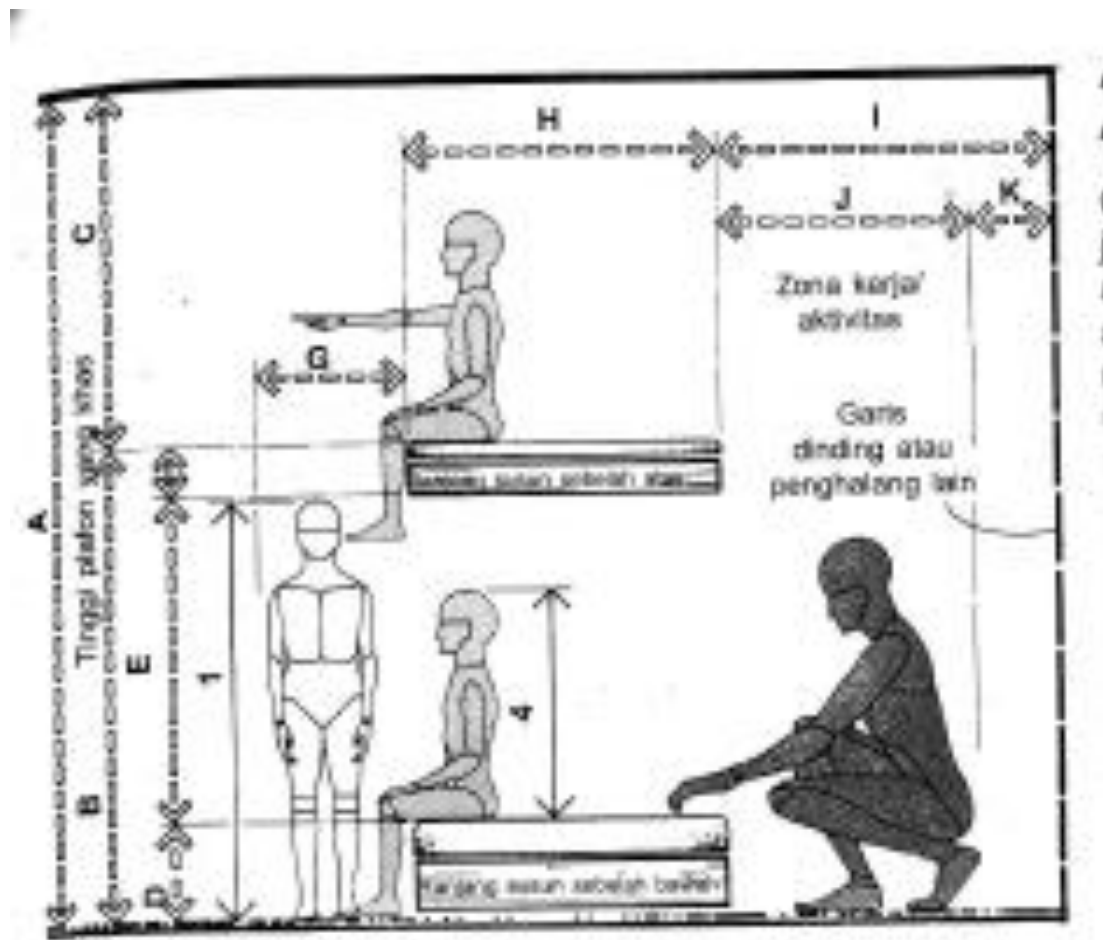
Gambar 15 :Standarisasi Tempat Tidur
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 150).

Pada gambar 15 merupakan standarisasi dari tempat tidur, jarak bersih ukuran tempat tidur tunggal untuk memungkinkan sirkulasi, pencapaian dan merapikan tempat tidur minimal 36 inci atau 91,4 cm.



Gambar 16 : **Standarisasi Tempat Tidur**
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 150).

Pada gambar 16 merupakan standarisasi jarak bersih sebesar 46 hingga 62 inci atau 116,8 hingga 157,5 cm harus disediakan untuk mengakomodasi tubuh manusia pada posisi berlutut serta proyeksi dari laci yang ditarik keluar

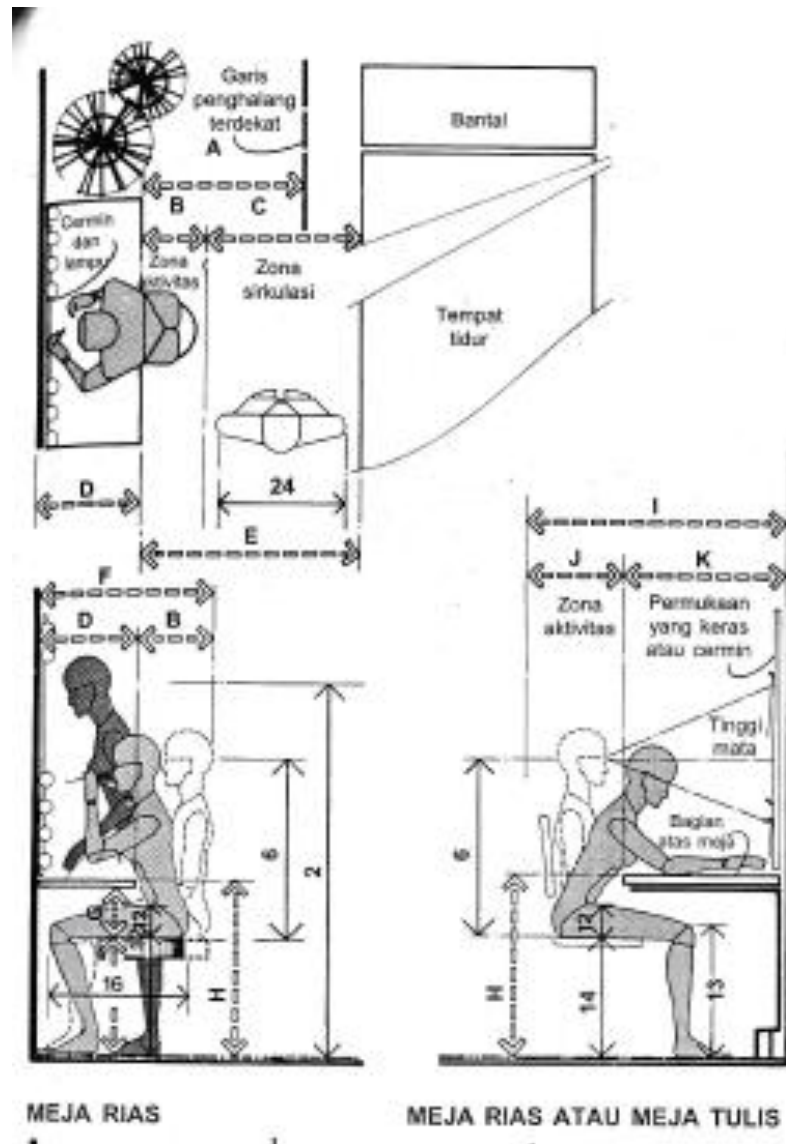


Gambar 17 :**Standarisasi Tempat Tidur**
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 150).

Untuk tempat tidur susun untuk anak-anak, tinggi duduk merupakan pertimbangan antropometrik yang penting, ketinggian langit-langit yang umumnya sebesar 96 inci atau 243,8 cm sesuai untuk mengakomodasi besar tubuh anak-anak yang sedang duduk baik di tempat tidur bagian atas maupun yang bawah.

5. Standarisasi Meja belajar

Standarisasi meja belajar dapat dilihat pada gambar berikut ini:



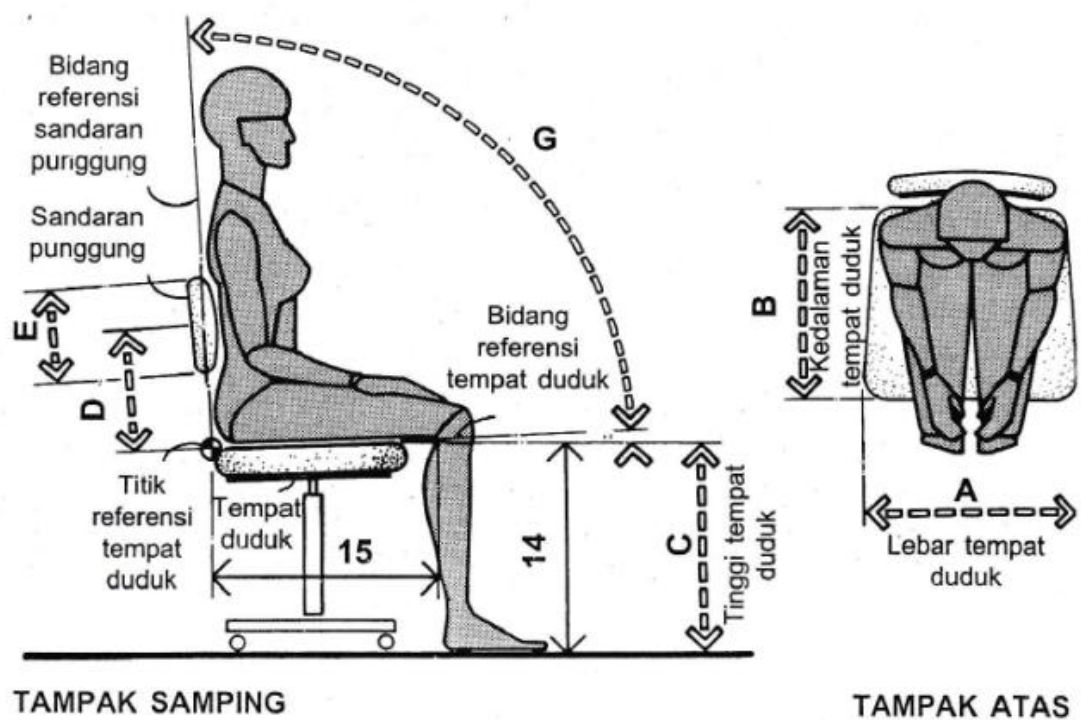
Gambar 18 :Standarisasi Meja Belajar
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 153).

Pada gambar 18 merupakan ukuran standarisasi meja belajar, ukuran yang disarankan antara meja belajar dengan perabot lainnya atau penghalang fisik lainnya sebesar 24 hingga 28 inci atau 61 hingga 71,1 cm. Untuk mengakomodasi

sirkulasi serta kegiatan di seputar meja, dibutuhkan jarak bersih antara 42 hingga 46 inci atau 106,7 hingga 116,8 cm.

6. Standarisasi Kursi belajar

Standarisasi kursi belajar dapat dilihat pada gambar berikut ini:

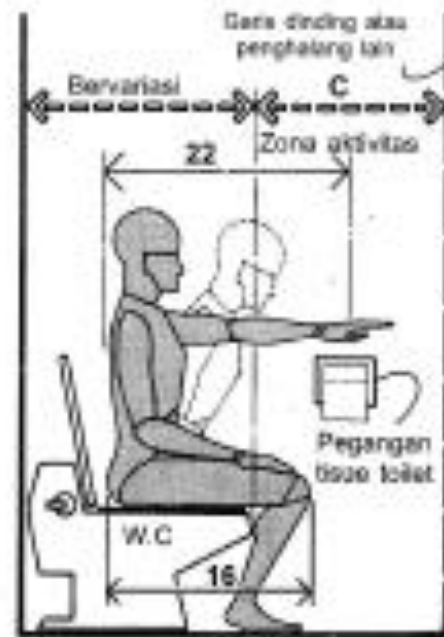


Gambar 19: **Standarisasi Kursi Belajar**
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 126).

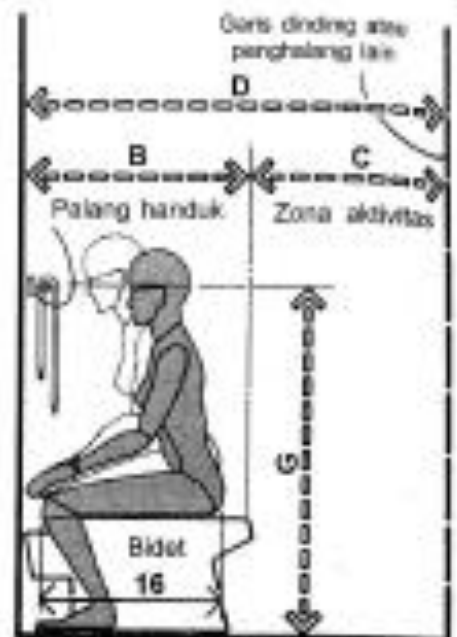
Pada gambar 19 merupakan gambar standarisasi kursi belajar, yang dimaksudkan pada gambar di atas adalah kursi untuk pemakaian dalam waktu singkat. Dimensi tinggi sebesar 17 inci atau 43,2 cm dapat mengakomodasi orang yang bertubuh besar.

7. Standarisasi kamar mandi

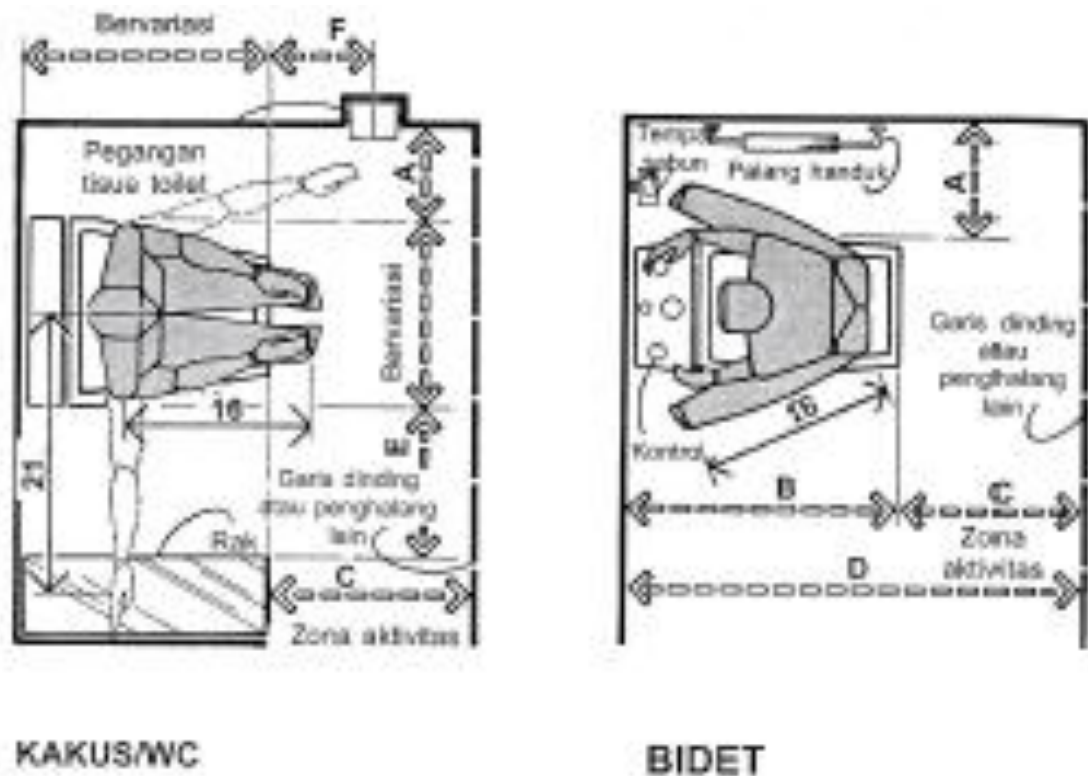
Standarisasi kamar mandi dapat dilihat pada gambar berikut ini:



KAKUS/WC



BIDET



Gambar 20: **Standarisasi Kamar Mandi**
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 163).

Pada gambar 20 merupakan standarisasi dari kamar mandi, disarankan zona aktivitas atau jarak bersih antara bagian muka dari kakus dan garis dinding atau penghalang fisik terdekat sekurangnya sebesar 24 inci atau 61 cm. Untuk letak pegangan tisu setinggi 30 inci atau 76,2 cm di atas permukaan lantai.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Data Perancangan

Data perancangan merupakan data yang dibutuhkan untuk mendukung proses perancangan furnitur multifungsi dan penataannya sebagai solusi permasalahan rumah tempat tinggal tipe 36 di Perumahan Griya Kembang Putih. Data perancangan ini terdiri dari pengumpulan data, penyusunan konsep, visualisasi desain serta alat atau instrumen. Data yang diperoleh dari hasil foto lokasi perumahan yang memberikan gambaran ruang rumah, beserta ukuran ruang dan fasilitas serta aktivitas yang terdapat di ruang tersebut.

1. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dibutuhkan teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan melalui studi lapangan.

a. Studi Lapangan

Dalam perancangan ini diperlukan studi lapangan yang digunakan untuk melengkapi data-data perancangan. Studi lapangan ini terdiri dari observasi dan wawancara.

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan survey secara langsung di Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam perancangan, serta melalui *browsing* internet, buku, artikel maupun majalah yang terkait dengan perancangan sebagai data pembanding untuk proses perancangan.

Pengamatan tersebut berguna untuk memenuhi data-data mengenai penyesuaian dengan keluasan ruang agar menyatu antara ruang dan interior.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik rumah yang dijadikan sebagai objek perancangan untuk mengetahui permasalahan yang ada di perumahan tersebut, dan untuk mengetahui fasilitas ruang bangunan, serta kondisi ruang bangunan di Perumahan Griya Kembang Putih.

B. Tinjauan Data

Data perancangan ditinjau dari data nonfisik dan data fisik bangunan, yang mencakup identitas bangunan, bentuk fisik bangunan, ukuran ruang dan kondisi ruang bangunan.

1. Data Non Fisik Bangunan

Data non fisik bangunan merupakan data-data yang berkaitan dengan bangunan tersebut, seperti data kepemilikan dan sasaran penciptaan.

a. Identitas Bangunan

- 1) Nama bangunan: Perumahan Griya Kembang Putih
- 2) Alamat: Jalan. Bibis Dusun. Kembang Putih, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.

b. Data Kepemilikan

Perumahan tipe 36 yang digunakan sebagai proyek Tugas Akhir Karya Seni oleh penulis merupakan rumah milik Bapak Alit Iswahyudi dan Ibu Ratna Dwi Hastuti yang mempunyai dua anak berumur 10 tahun dan 8 tahun.

b. Bentuk Bangunan Asli Perumahan Griya Kembang Putih

Di bawah ini merupakan gambar dari bentuk bangunan asli perumahan yang diperoleh dari hasil observasi.

1) Tampak depan

Gambar 22: Rumah Tampak Depan
(Sumber: Dokumen Taufiq Hidayat)

Pada gambar 16 di atas adalah gambar bangunan Rumah tipe 36 Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan, Bantul, Yogyakarta tampak depan. Bangunan tersebut menghadap ke arah utara.

c. Kondisi *Existing* Ruang Perumahan

1) Ruang Tamu



Gambar 23 : Foto Ruang Tamu
(Sumber: Dokumen Taufiq Hidayat)

2) Ruang Dapur



Gambar 24 : Foto Ruang Dapur
(Sumber: Dokumen Taufiq Hidayat)

3) Kamar Tidur Utama



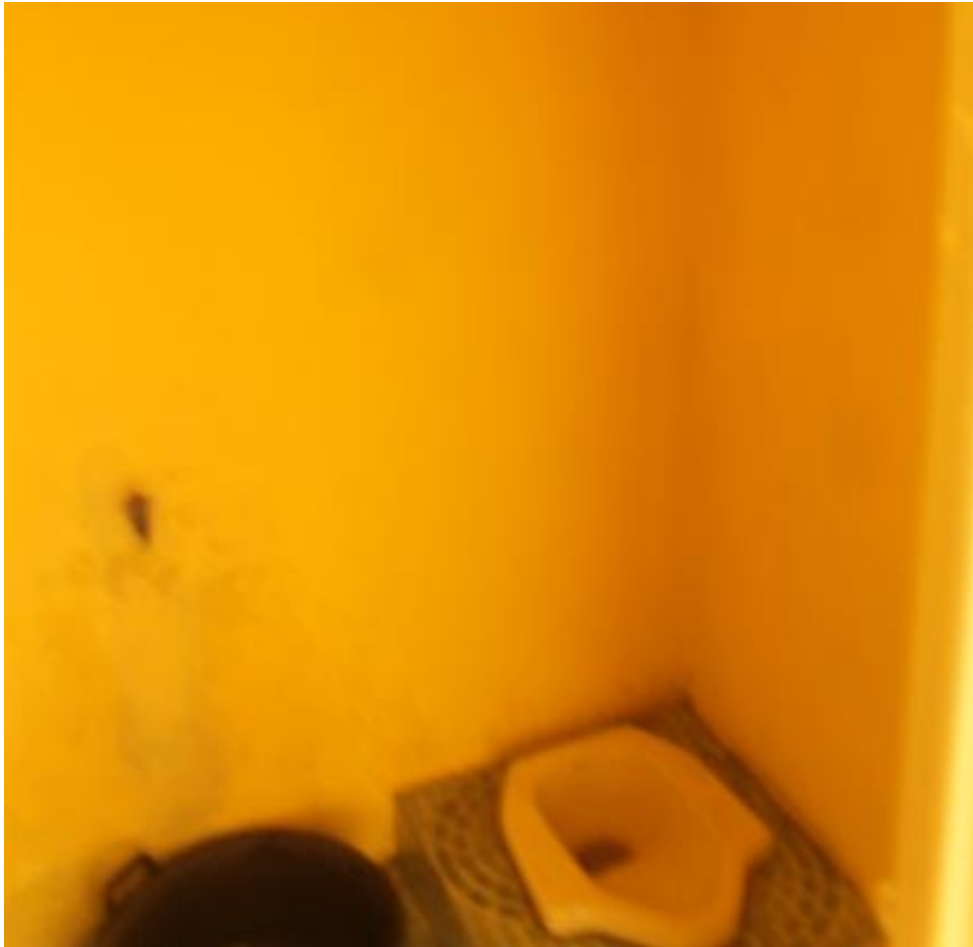
Gambar 25 : **Foto Kamar Tidur Utama**
(Sumber: Dokumen Taufiq Hidayat)

4) Kamar Tidur Anak



Gambar 26 : **Foto Kamar Tidur Anak**
(Sumber: Dokumen Taufiq Hidayat)

5) Kamar Mandi



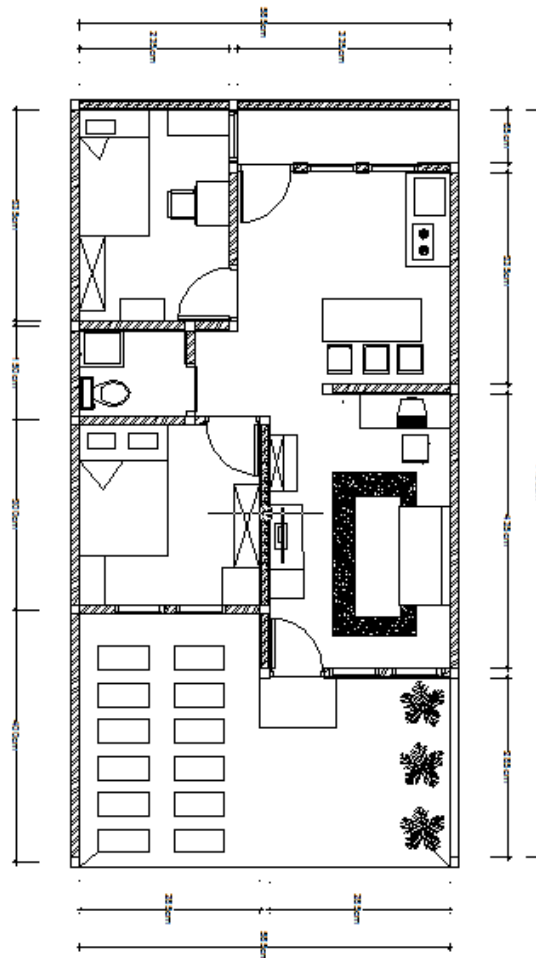
Gambar 27 : Foto Kamar Mandi
(Sumber: Dokumen Taufiq Hidayat)

c. Analisis Organisasi Ruang

1) Zoning dan Sirkulasi

Pola organisasi ruang berdasarkan zoning dan sirkulasi sesuai dengan kondisi ruang pada bangunan Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta.

Di bawah ini adalah gambar denah global, sirkulasi dan zoning di Perumahan Griya Kembang Putih, Kasihan, Bantul, Yogyakarta.



Gambar 28: **Denah Rumah (*Existing*)**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Fasilitas ruang yang terdapat pada rumah tipe 36 di Perumahan Griya Kembang Putih meliputi :

- (1) Ruang tamu dengan fasilitas ruang seperti sofa, televisi, rak dan meja;
- (2) Ruang dapur yang di dalamnya terdapat tempat memasak, kabinet digunakan untuk menyimpan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk kepentingan memasak;
- (3) Kamar mandi yang di dalamnya terdapat bak mandi dan *closset* dan peralatan

mandi; (4) Kamar tidur utama yang di dalamnya terdapat tempat tidur, lemari pakaian, rak, meja; (5) Kamar tidur anak yang di dalamnya terdapat tempat tidur anak, lemari pakaian dan meja belajar.



Gambar 29: **Zoning dan Sirkulasi (Existing)**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Gambar 29 menunjukkan zoning dan sirkulasi ruang dengan kondisi yang ada di perumahan Griya Kembang Putih. Pada zoning menunjukkan bahwa pendaaeran perabot rumah belum sesuai dengan alur sirkulasi untuk beraktivitas di dalam rumah, sehingga kurang efisien dalam beraktivitas di dalam ruang.

c. Sasaran Penciptaan

Sasaran penciptaan interior rumah tipe 36 pada Perumahan Griya Kembang Putih, Kasihan, Bantul, Yogyakarta ini adalah (1) Perancangan interior dengan furnitur multifungsi; (2) Penambahan fasilitas ruang tamu yang nantinya dapat digunakan sebagai ruang tamu dan ruang keluarga; (3) Sirkulasi dan zoning ruang tamu yaitu perancangansofa, meja dan partisi atau almari TV untuk

memaksimalkan ruang; (4) Sirkulasi dan zoning ruang dapur yaitu perancangan dan penataan kitchen set; (5) Sirkulasi dan zoning kamar tidur utama yaitu perancangan dan penataan tempat tidur, almari, meja rias dan meja kerja; (6) Sirkulasi dan zoning kamar tidur anak yaitu perancangan dan penataan tempat tidur, almari dan meja belajar; (7) Tata kondisi ruang yaitu pemilihan dan pemasangan lampu yang sesuai, sehingga dapat menunjang pencahayaan pada ruang.

C. Penyusunan Konsep

Setelah dilakukan studi lapangan langkah selanjutnya adalah penyusunan konsep yang terdiri dari formulasi, implementasi serta konsep perancangan.

1. Formulasi

Formulasi merupakan data yang belum diolah, data tersebut berupa hasil *browsing* internet, buku yang terkait dengan perancangan furnitur multifungsi dan penataannya untuk rumah tipe 36 di perumahan Griya Kembang Putih. Data kemudian dianalisis untuk digunakan dalam proses perancangan, serta penentuan bahan yang kemudian diolah dalam konsep perancangan.

2. Implementasi

Implementasi perancangan merupakan perwujudan visual kreatif ke dalam media yang telah dipilih, berdasarkan data yang telah diformulasikan menjadi karya berupa furnitur multifungsi pada ruang tamu. Proses perancangan furnitur multifungsi untuk solusi permasalahan ruang rumah tinggal tipe 36 di Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta dimulai dengan pemilihan

judul, mencari pendekatan melalui media terpilih dan mengumpulkan data seperti foto, hasil observasi dan ukuran setiap ruang pada rumah yang kemudian disusun sebagai acuan pada proses perancangan furnitur multifungsi.

3. Konsep Perancangan

Konsep ditekankan sebagai tujuan umum dan khusus target yang dituju. Konsep dengan tujuan umum yaitu merancang furnitur multifungsi, yaitu furnitur dengan menggabungkan dua atau lebih fungsi dalam satu furnitur yang bertujuan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ruang di Perumahan Griya Kembang Putih. Furnitur multifungsi yang dirancang dengan berdasarkan aspek fungsi, konstruksi, kenyamanan, estetika bentuk dan *finishing*.

a. Konsep Furnitur

Konsep furnitur yang diterapkan pada furnitur adalah mengambil bentuk minimalis yang menekankan pada aspek fungsional dengan. Penggunaan warna yang diterapkan pada setiap furnitur yang dirancang disesuaikan dengan suasana setiap ruang, dengan menggunakan warna netral serta warna yang bersifat membangun suasana pada setiap ruang. Bahan material *finishing* secara keseluruhan menggunakan HPL (*High Pressure Laminating*), dan penggunaan bahan *finishing* kain pabrik yang diterapkan untuk furnitur sofa.

b. Konsep Penataan Ruang

Pada penataan ruang disesuaikan dengan aktivitas dan fasilitas yang dibutuhkan setiap ruang yang ada di perumahan. Furnitur yang dirancang berdasarkan keluasan ruang pada Perumahan Griya Kembang Putih, sehingga dapat memaksimalkan penggunaan furnitur secara efisien.

4. Visualisasi Desain

Tahap untuk memvisualisasikan desain, yaitu *layout* ide, *layout* kasar dan *layout* lengkap. *Layout* ide atau gagasan (*brainstorming*) berupa eksplorasi ide-ide yang berhubungan dengan perancangan furnitur multifungsi dan hasil konsultasi dengan pembimbing. *Layout* kasar berupa *draft*/ sket gambar yang telah direncanakan di atas kertas atau media lainnya. Sedangkan *layout* lengkap merupakan tahap akhir dari perancangan tata visual baik desain maupun konsep yang telah menjadi satu-kesatuan dan siap divisualisasikan ke dalam perwujudan karya. Perancangan ini menghasilkan karya berupa *printout* gambar kerja, *printout* gambar perspektif, serta bentuk asli dari furnitur multifungsi dengan perbandingan 1:1.

5. Instrumen Perancangan Desain

Penggunaan instrumen dari data visual diambil dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*), yaitu menggunakan kamera digital. Data ini kemudian diproses melalui komputer dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) antara lain program *Microsoft Word* 2010, *AutoCAD* 2012, *Autodesk 3ds Max* 2010, *CorelDRAW X4* dan *Adobe Photoshop CS3*.

6. Instrumen Pembuatan Produk

Setelah proses desain melalui komputer proses perancangan dilanjutkan pada pembuatan karya dengan menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

a. Alat:

Klem F, Palu, Pahat Tukang, Gergaji, Meteran, Penggaris Siku, Kuas Kecil, Kuas Besar, Mesin Poles Kayu, Mesin Ketam, Mesin Bor, Mesin Pemotong, Mesin untuk membuat lubang purus.

b. Bahan Utama :

Multiplek, Bahan HPL (*High Laminatig Preasure*), Lem fox putih, Kayu Solid, Amplas.

c. Bahan *Finishing*:

Dempul *SanPolac*, Lem fox kuning, Cat Duco, *Thinner* dan Kain Ball/ Kain Lap.

Alat dan bahan diatas digunakan dalam proses pembuatan furnitur multifungsi, yang dibuat melalui beberapa tahapan seperti persiapan bahan, pemotongan bahan sampai pada proses finising.

D. *Programming*

Programming merupakan proses perencanaan dan perancangan melalui formulasi data fisik dan non fisik bangunan perumahan, tahap perencanaan dan perancangan meliputi denah, zoning, dan sirkulasi ruang. Pada tahap perencanaan dan perancangan mencakup keseluruhan ruang seperti; ruang tamu, dapur, kamar tidur utama, kamar tidur anak, dan kamar mandi, serta pembuatan alternatif sket dan sket furnitur. Berikut proses perencanaan dan perancangan melalui programming.

1. Ruang Tamu

Ruang tamu berfungsi untuk menerima tamu dan melayani tamu yang datang. Biasanya ruang ini terletak dekat dengan teras depan dan pintu depan, serta agak jauh dari ruang tidur.

a. Analisis Aktivitas dan Fasilitas

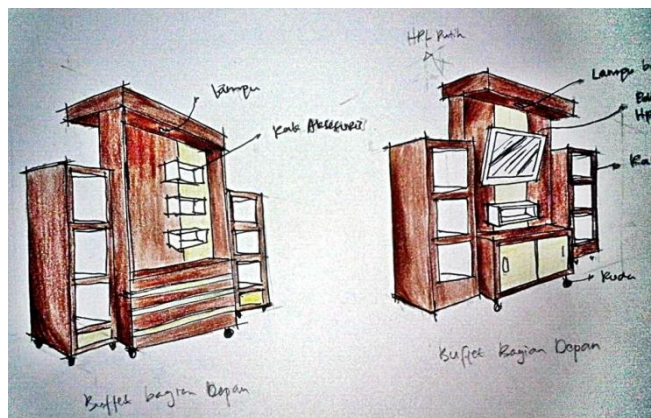
Tabel 1. Analisis aktivitas dan fasilitas ruang tamu.

RUANG	Kebutuhan Area	Pemakai		Fasilitas	
		Identitas	Aktivitas	Item	Jumlah Item
Ruang Tamu	Menerima Tamu	Penghuni rumah dan Tamu	- Menerima Tamu - Membaca Buku	Sofa	1
				Almari TV	1
	Ruang Keluarga	Penghuni rumah	- Menonton TV - Bersantai	Kursi TV	1
				Meja Tamu	1
				Kursi Tamu	2

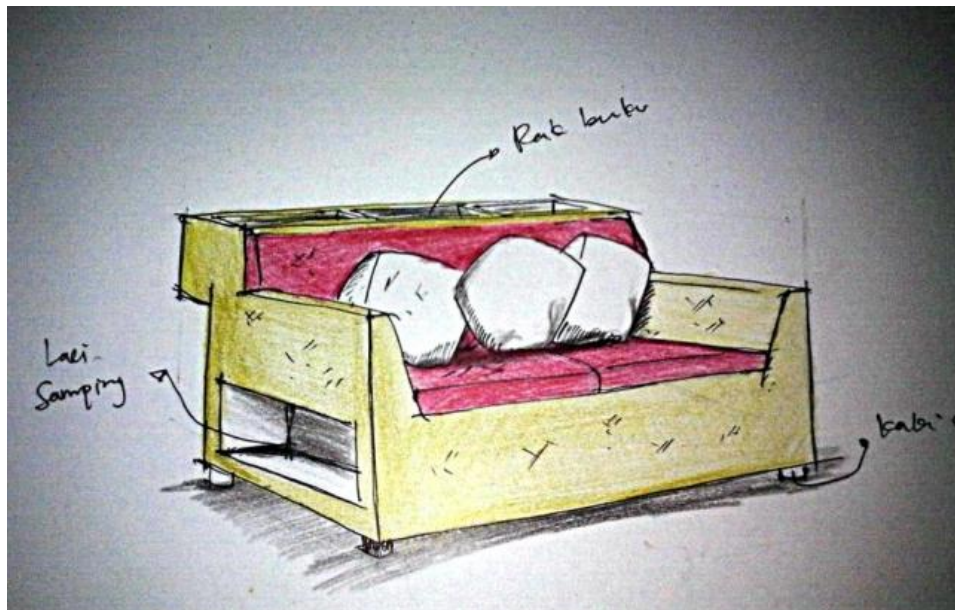
b. Alternatif Furnitur Ruang Tamu

Berikut alternatif sket furnitur yang di buat berdasarkan analisis kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk ruang tamu.

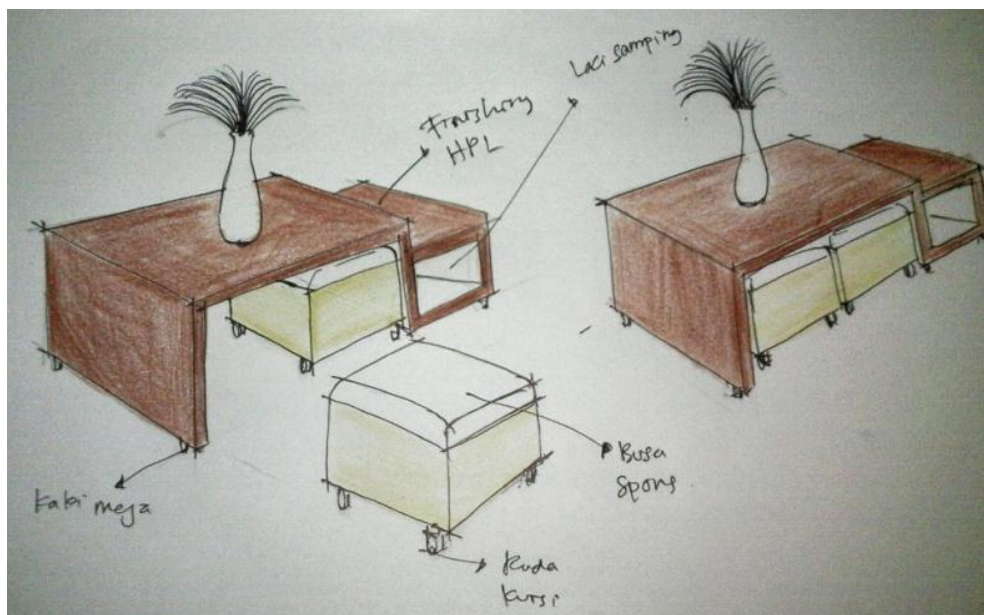
Alternatif 1



Gambar 30 : Sket Alternatif 1 Almari TV
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

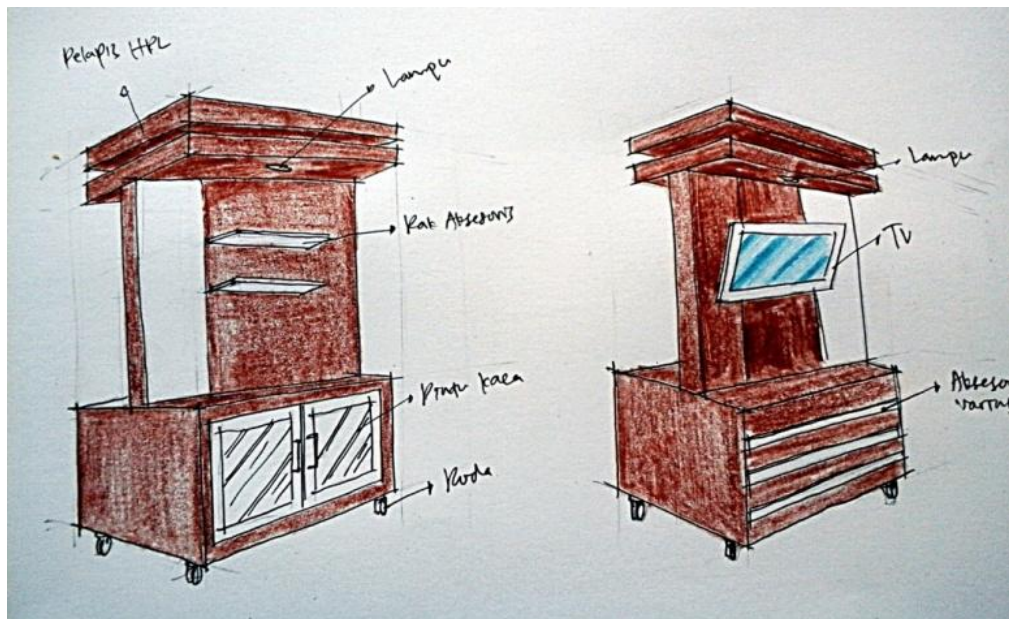


Gambar 31 : **Sket Alternatif 1 Sofa**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

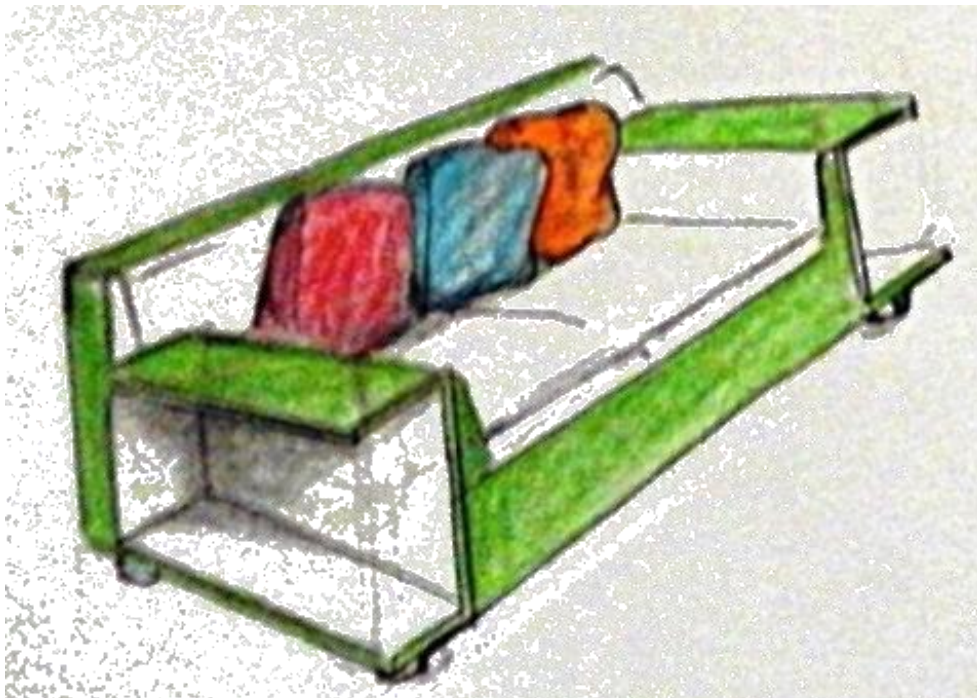


Gambar 32 : **Sket Alternatif 1 Meja Kursi Tamu**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

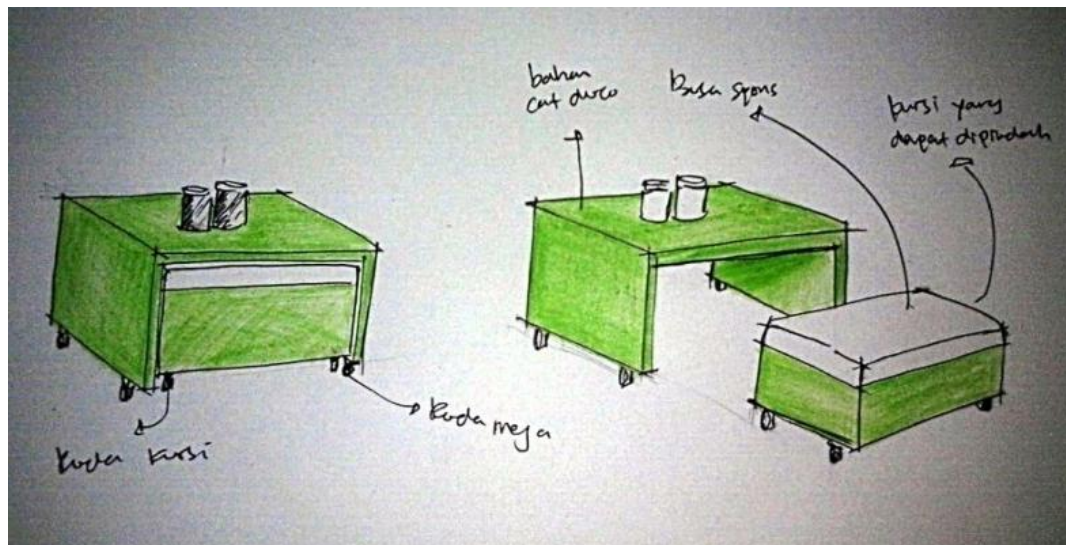
Alternatif 2



Gambar 33 : Sket Alternatif 2 Almari TV
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)



Gambar 34 : Sket Alternatif 2 Sofa
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)



Gambar 35: Sket Alternatif 2 Meja Kursi Tamu
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Tabel 2. Kriteria Alternatif Furnitur Ruang Tamu

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	√	√
Bentuk minimalis	√	√
Sesuai dengan keluasaan ruang	√	√
Memenuhi fasilitas penghuni	√	-
Desain Terpilih	√	-

Tabel 3. Kriteria Alternatif *Finishing* Furnitur Ruang Tamu

Kriteria Bahan	Alternatif 1	Alternatif 2
HPL	√	-
Kayu solid	√	-
Multipleks	√	-
MDF	-	√
Duco	-	√
Desain Terpilih	√	-

Pada analisis furnitur alternatif 1, 2 di atas adalah sket almari TV, sofa dan meja kursi ruang tamu. Alternatif furnitur 1 yang dipilih karena sesuai dengan kriteria segi fungsional, bentuknya yang minimalis, sesuai dengan keluasaan ruang yang ada serta memenuhi fasilitas penghuni. Dari segi bahan dan *finishing* alternatif 1 terpilih karena bahan HPL, multipleks, kayu solid dari segi perawatan, bahan yang mudah didapat dan diolah serta harga yang sesuai dengan daya beli penggunanya.

Desain tersebut dapat digunakan untuk dua ruang, sisi depan yang menghadap ke ruang tamu sedangkan bagian sisi belakang menghadap ruang keluarga. Bentuk almari TV disesuaikan dengan ruangan yang tersedia, dan berfungsi sebagai pembatas ruang antara ruang tamu dan ruang keluarga. Rak dibagian samping almari TV dibuat panel/ terpisah supaya dapat dipindah, terpilih karena memiliki desain yang memenuhi kriteria sebagai tempat duduk yang memiliki tempat penyimpanan buku pada bagian belakang. Selain itu dari segi fungsi dan bentuk sofa pada sketsa sesuai dengan keinginan pengguna.

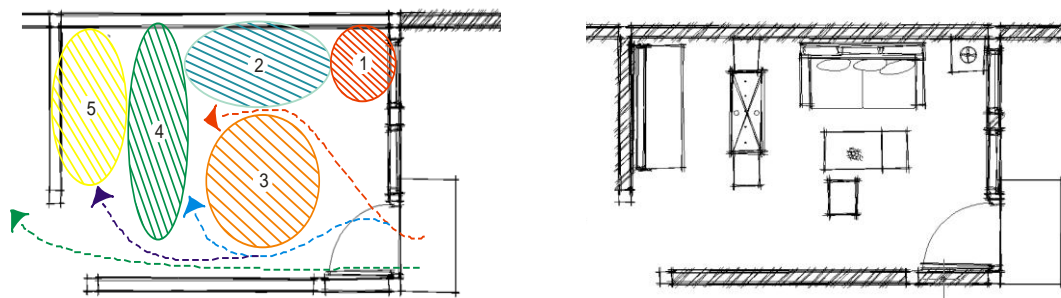
Bentuk meja kursi tamu pada alternatif 1 sket meja memiliki dua kursi kecil yang dapat digunakan sebagai tempat duduk, penggunaan roda pada kursi difungsikan untuk menggeser kursi. Pada sket ini kursi dapat digunakan untuk dua orang, serta terdapat rak pada meja yang dapat digunakan untuk tempat koran atau majalah, sisi meja yang lebih rendah dapat digunakan sebagai tempat untuk meletakkan *snack* ketika ada tamu. Bahan material yang digunakan untuk konstruksi menggunakan kayu solid, dengan pelapis multiplek. Konstruksi yang digunakan yaitu sambungan *mortise* dan *tenon* (sambungan lubang purus), karena

konstruksi sambungan ini cukup kuat untuk konstruksi furnitur. Sedangkan sket alternatif 2 dari fasilitas penghuni belum memenuhi kriteria desain.

c. Analisis Tata Letak

1) Zoning dan sirkulasi ruang

Alteernatif 1

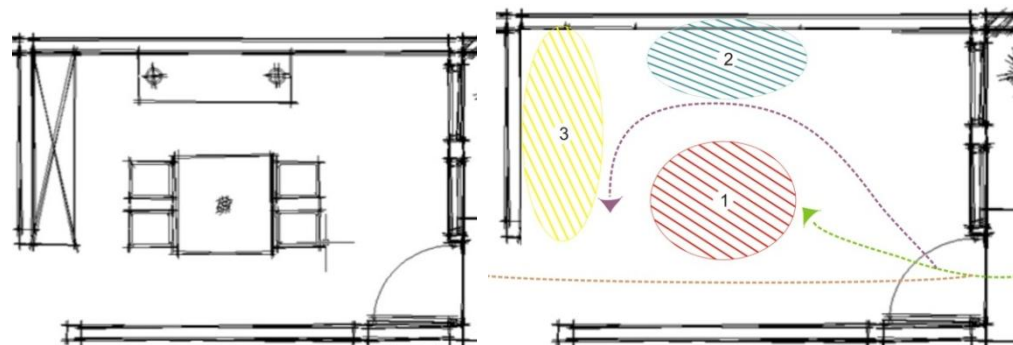


Gambar 36 : **Denah, zoning, dan Sirkulasi**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. nakas
2. Sofa
3. Meja dan kursi tamu
4. Almari TV
5. Kursi Panjang

Alternatif 2



Gambar 37 : **Denah, zoning, dan Sirkulasi**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. Meja Tamu
2. Buffet
3. Partisi Ruang dan Tempat TV

Pada gambar 36 dan 37 merupakan analisis tata letak alternatif 1, 2 zoning dan sirkulasi. Alternatif zoning dan sirkulasi 1 yang dipilih karena sesuai dengan kriteria dari segi tata letak furnitur yang sesuai dengan keluasaan ruang, serta sesuai dengan aktivitas penghuni.

d. Alternatif Sket Ruang Tamu

Alternatif 1



Gambar 38 : Sket Perspektif Ruang Tamu
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Alternatif 2



Gambar 39 : Sket Perspektif Ruang Tamu
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Dari sketsa alternatif perspektif yang ada, akhirnya ruang tamu 1 terpilih karena (a) penataan sesuai dengan aktivitas pada ruang tamu, (b) fasilitas ruang tamu dapat terpenuhi dengan furnitur multifungsi seperti sofa, almari TV , dan meja tamu, (c) sirkulasi yang ada pada area ruang tamu tidak mengganggu aktivitas penghuni.

Perancangan furnitur pada alternatif 1 yaitu almari TV yang memiliki roda, difungsikan untuk memindah dan menggeser almari. Pada desain meja disesuaikan dengan fungsi meja dengan laci pada bagian samping yang dapat digunakan untuk menyimpan makanan ringan serta buku. Sofa dibuat rak pada bagian belakang yang difungsikan untuk tempat penyimpanan buku, serta pada laci bagian samping yang difungsikan untuk menyimpan barang. Penerapan

furnitur multifungsi pada ruang tamu untuk memaksimalkan penggunaan ruang dengan penataan dan sirkulasi yang disesuaikan pada aktivitas ruang tamu.

2. Ruang Dapur

Dapur merupakan ruang yang berfungsi untuk mengolah dan menyiapkan makanan dan minuman bagi keluarga. Berikut gambaran perencanaan dan perancangan ruang dapur yang akan dibuat :

b. Analisis Aktivitas dan Fasilitas

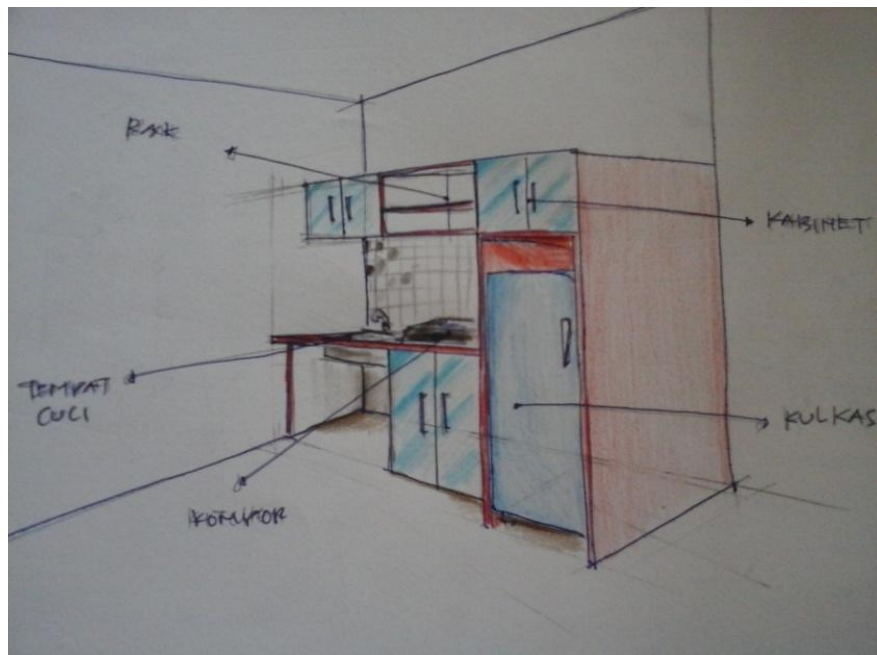
Tabel 4. Analisis Aktivitas dan Fasilitas Ruang Dapur

RUANG	Kebutuhan Area	Pemakai		Fasilitas	
Ruang Dapur	Memasak	Identitas	Aktivitas	Item	Jumlah Item
		Penghuni rumah dan Tamu	<div>- Memasak</div> <div>- Mengidangkan Makanan</div> <div>- Mencuci Piring</div>	Kompor	1
	Tempat Cuci Piring			1	
	Menghidangkan makanan	Kabinet Kitchen		1	
		Meja Makan		1	
		Kursi Makan		3	

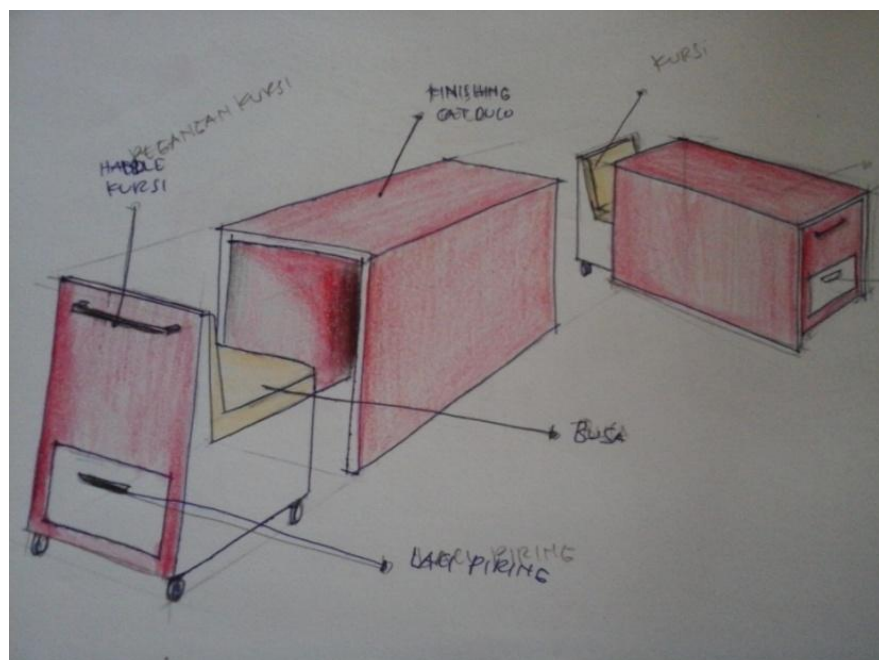
c. Alternatif Furnitur Ruang Dapur

Berikut alternatif sket furnitur yang di buat berdasarkan analisis kebutuhan ruang dengan pertimbangan aktivitas di ruang dapur.

Alternatif 1



Gambar 40 : **Sket Alternatif 1 Furnitur Kitchen Set**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)



Gambar 41 : **Sket Alternatif 1 Meja Makan dan Kursi**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Tabel 5. **Kriteria Alternatif Furnitur Ruang Dapur**

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	√	√
Bentuk minimalis	√	√
Sesuai dengan keluasaan ruang	-	√
Memenuhi fasilitas penghuni	-	√
Desain Terpilih	-	√

Tabel 6. **Kriteria Alternatif *Finishing* Furnitur Ruang Dapur**

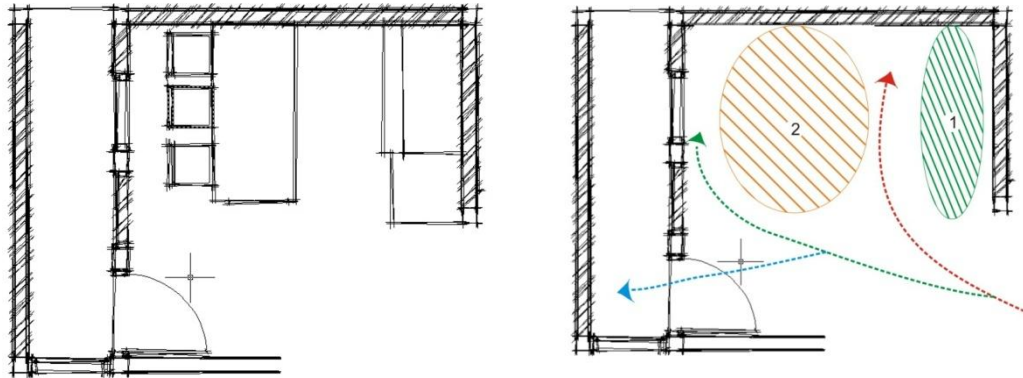
Kriteria Bahan	Alternatif 1	Alternatif 2
HPL	-	√
Kayu solid	-	√
Multipleks	-	√
MDF	√	-
Duco	√	-
Desain Terpilih	-	√

Pada analisis furnitur alternatif 1, 2 di atas adalah sket meja kursi makan serta *kitchen set*. Alternatif furnitur 2 yang dipilih karena sesuai dengan kriteria dari segi fungsional, bentuknya yang minimalis, sesuai dengan keluasaan ruang yang ada serta memenuhi fasilitas penghuni. Dari segi bahan dan *finishing* alternatif 2 terpilih karena bahan HPL, multipleks, kayu solid dari segi perawatan, bahan yang mudah didapat dan diolah serta harga yang terjangkau. Alternatif 1 tidak terpilih karena kurang memenuhi kriteria.

c. Analisis Tata Letak

1) Zoning dan Sirkulasi Ruang

Alternatif 1

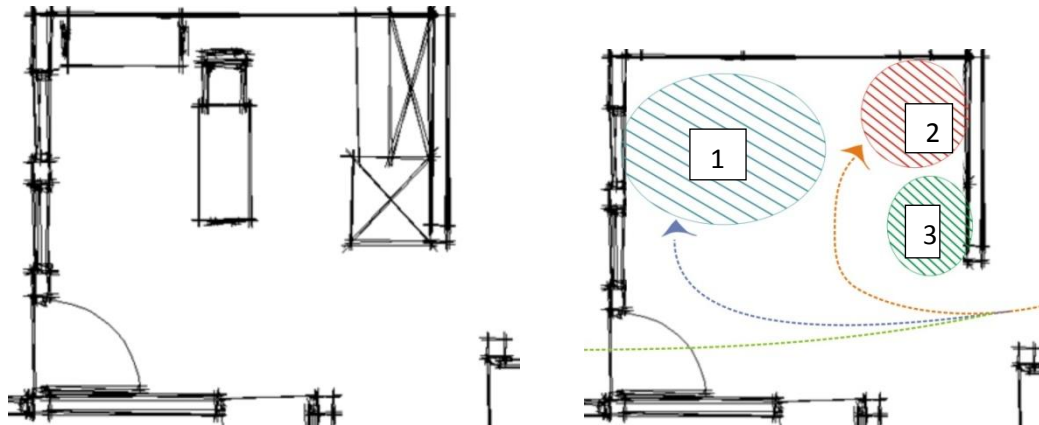


Gambar 44: **Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang**
((Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. *Kitchen Set*
2. Meja dan Kursi Makan

Alternatif 2



Gambar 45 : **Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. Meja Makan dan Kursi
2. *Kitchen Set*
3. Almari Kulkas

Pada gambar 52 dan 53 merupakan analisis tata letak alternatif 1, 2 zoning dan sirkulasi. Alternatif zoning dan sirkulasi 1 yang dipilih karena sesuai dengan kriteria dari segi tata letak furnitur yang sesuai dengan keluasaan ruang, serta sesuai dengan aktivitas penghuni.

d. Alternatif Sket Ruang Dapur

Alternatif 1



Gambar 46 : Sket Alternatif 1 Ruang Dapur
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Alternatif 2



Gambar 47 :Sket Alternatif 2 Ruang Dapur
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Dari sketsa alternatif 1 perspektif ruang dapur yang terpilih karena dapat mewujudkan penataan ruang secara maksimal serta memenuhi fasilitas penghuni sertapenataan pada area dapur dirancang sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada dengan perabot multifungsi. Dari sketsa perspektif gambar 47 menggambarkan area makan yang terdiri dari 2 zona, pada zona satu digunakan untuk area memasak dan mencuci piring, sedangkan area satunya merupakan area untuk makan dengan meja makan yang memiliki roda sehingga dapat dipindah.

3. Kamar Tidur Utama

Kamar tidur adalah ruang atau kamar yang digunakan untuk beristirahat/tidur yang sifatnya sangat pribadi.

a. Analisis Aktivitas dan Fasilitas

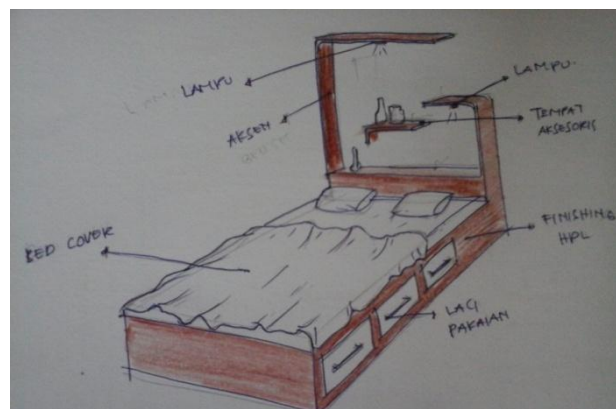
Tabel 7. Analisis Aktivitas dan Fasilitas Kamar Tidur Utama

RUANG	Kebutuhan Area	Pemakai		Fasilitas	
Kamar Tidur	Istirahat	Identitas	Aktivitas	Item	Jumlah Item
		Penghuni rumah	<div>- Beristirahat</div> <div>- Bekerja</div> <div>- Berias</div> <div>- Bersantai</div>	Bed set	1
	Almari			1	
	Nakas			1	
	Meja Rias			1	
	Bekerja		Meja Kerja dan Kursi	1	

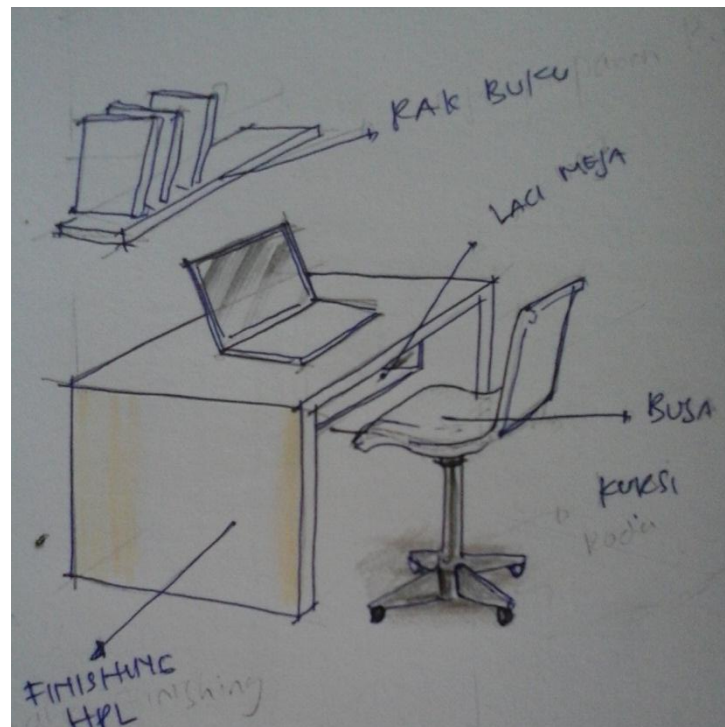
b. Alternatif Sket Kamar Tidur

Berikut alternatif sket furnitur yang di buat berdasarkan analisis kebutuhan ruang dengan pertimbangan aktivitas kamar tidur.

Alternatif 1

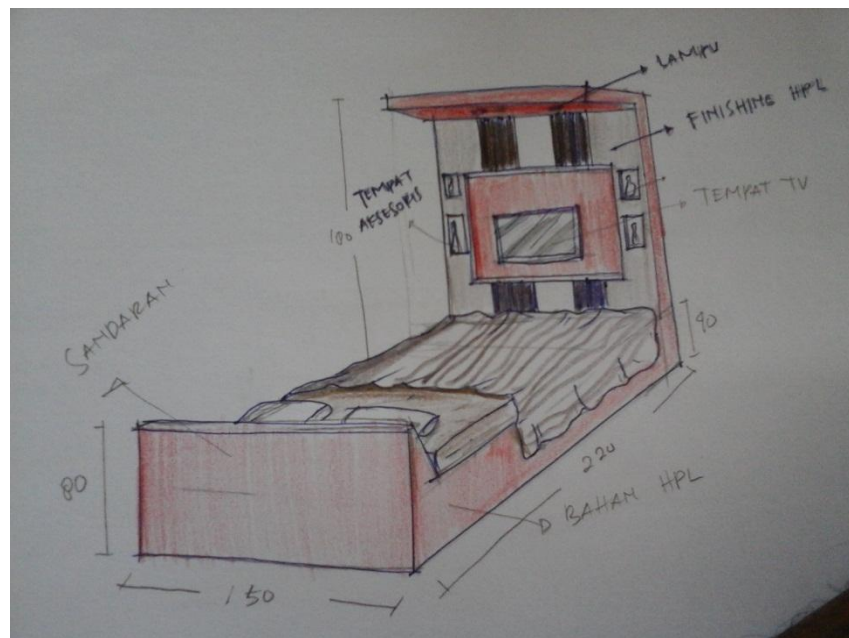


Gambar 48 :Sket Alternatif 1 Tempat Tidur
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)



Gambar 49 :Sket Alternatif 1 Meja Kerja
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Alternatif 2



Gambar 50 :Sket Alternatif 2 Tempat Tidur
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)



Gambar 51 :Sket Alternatif 2 Meja Kerja
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Tabel 8. **Kriteria Alternatif Furnitur Kamar Tidur Utama**

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	√	√
Bentuk minimalis	√	√
Sesuai dengan keluasan ruang	√	-
Memenuhi fasilitas penghuni	√	-
Desain Terpilih	√	-

Tabel 9. **Kriteria Alternatif *Finishing* Furnitur Kamar Tidur Utama**

Kriteria Bahan	Alternatif 1	Alternatif 2
HPL	√	-
Kayu solid	√	-
Multipleks	√	-
MDF	-	√
Duco	-	√
Desain Terpilih	√	-

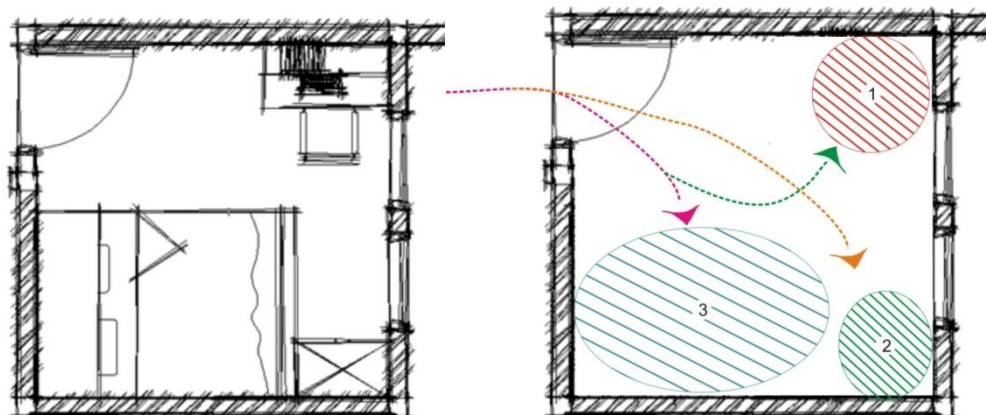
Pada analisis furnitur alternatif 1, 2 adalah sket tempat tidur dan meja kursi kerja. Alternatif furnitur 1 yang dipilih karena sesuai dengan kriteria dari segi fungsional, bentuknya yang minimalis, sesuai dengan keluasan ruang yang ada serta memenuhi fasilitas penghuni.

Dari segi bahan dan *finishing* alternatif 1 terpilih karena bahan HPL, multipleks, kayu albasia solid karena bahan yang mudah didapat dan diolah serta harga yang terjangkau. Bahan material yang digunakan dapat tahan lama kerana kuat dan dapat tahan lama.

c. Analisis Tata Letak

1) Zoning dan Sirkulasi Ruang

Alternatif 1

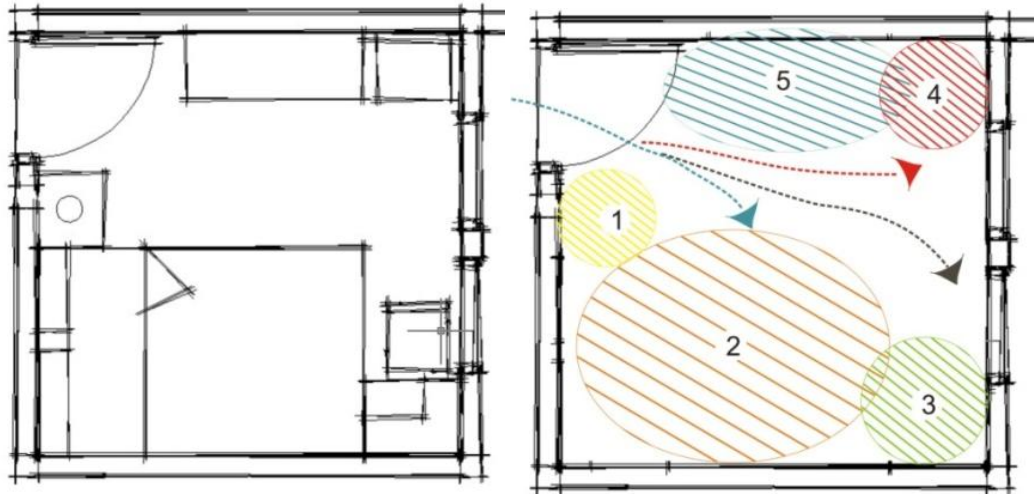


Gambar 52 : **Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. Meja Kerja dan Kursi
2. Almari Pakaian
3. Bed Set

Alternatif 2



Gambar 53 : **Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. Nakas
2. Bed Set
3. Meja Kerja
4. Meja Rias
5. Almari Pakaian

Pada gambar 52 dan 53 merupakan analisis tata letak alternatif 1, 2 zoning dan sirkulasi. Alternatif zoning dan sirkulasi 2 yang dipilih karena sesuai dengan dari segi tata letak furnitur yang sesuai dengan keluasaan ruang, serta sesuai dengan aktivitas penghuni.

c. Alternatif Sket Kamar Tidur

Alternatif 1



Gambar 54 :**Sket Alternatif 1 Kamar Tidur**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Alternatif 2



Gambar 55 :**Sket Alternatif 1 Kamar Tidur**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Dari sketsa alternatif 1 sesuai gambar 54, perspektif kamar tidur utama yang terpilih karena dapat mewujudkan penataan ruang secara maksimal serta

memenuhi fasilitas penghuni serta penataan pada area dapur dirancang sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada dengan perabot multifungsi.

Dari sketsa perspektif di atas menggambarkan area kamar tidur dengan penataan perabot yang disesuaikan dengan aktivitas penghuni. Pada ruang tersebut perabot didesain mempunyai fungsi lebih, seperti pada tempat tidur yang mempunyai laci – laci untuk tempat barang. Pada dinding yang dibuat rak – rak dinding yang dapat digunakan untuk tempat aksesoris ruang, seperti bingkai foto dan sebagainya.

4. Kamar Anak

Ruang tidur adalah ruang atau kamar yang digunakan untuk beristirahat/ tidur yang sifatnya sangat pribadi.

a. Analisis Aktivitas dan Fasilitas

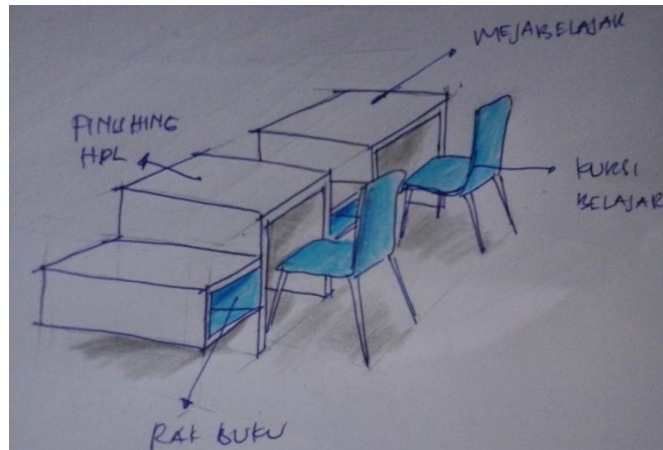
Tabel 10. Analisis Aktivitas dan Fasilitas Kamar Anak

RUANG	Kebutuhan Area	Pemakai		Fasilitas	
Kamar Anak	Area Belajar	Identitas	Aktivitas	Item	Jumlah Item
		Penghuni rumah Dan Tamu	- Belajar	Bed Set	2
	- Beristirahat		Meja Belajar	2	
	- Bermain		Kursi	2	
	- Bersantai		Karpet	1	
	Area Istirahat		Almari	1	
	Area Bermain				

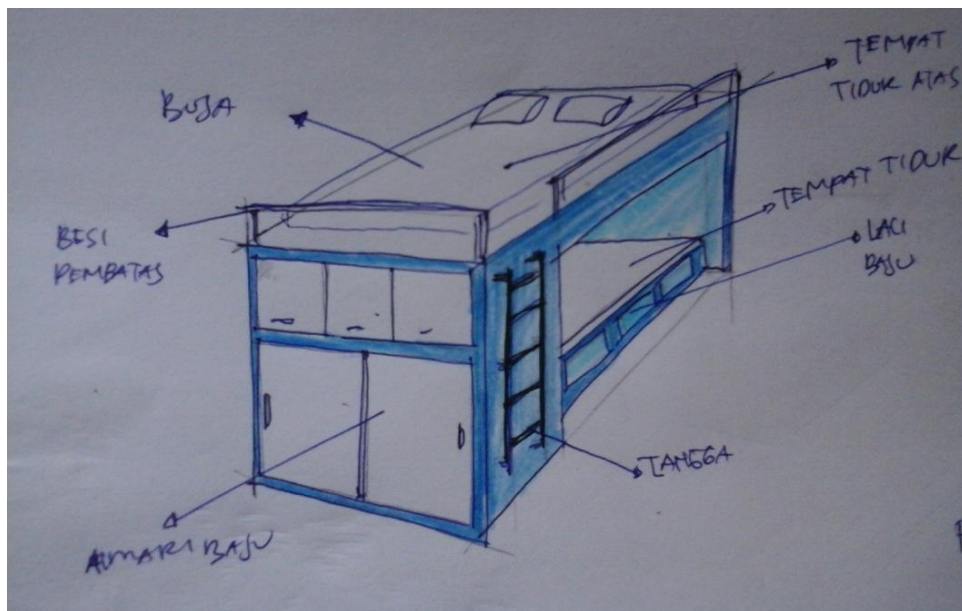
b. Alternatif Furnitur

Berikut alternatif sket furnitur berdasarkan analisis kebutuhan ruang dengan pertimbangan aktivitas kamar tidur.

Alternatif 1

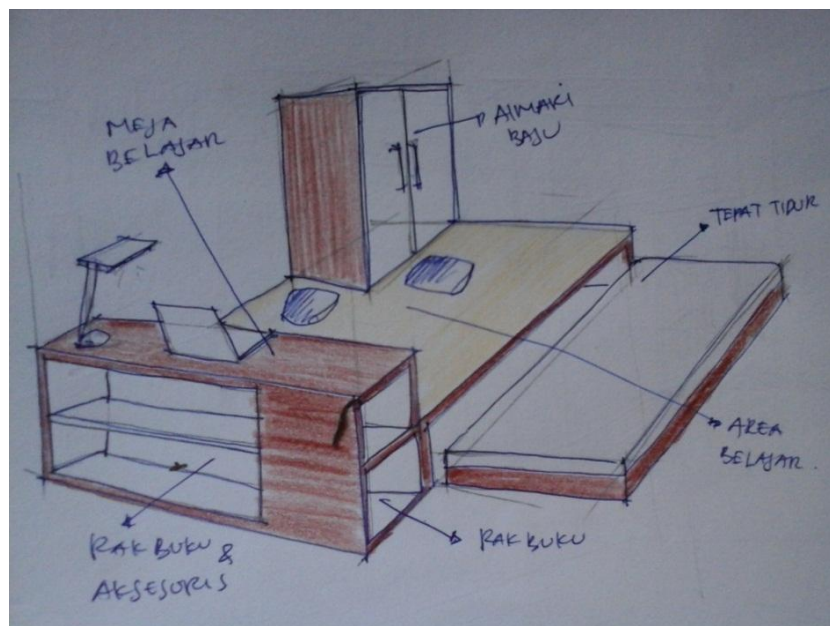


Gambar 56 :Sket Alternatif 1 Meja Belajar Anak
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)



Gambar 57 :Sket Alternatif 1 Tempat Tidur Anak
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Alternatif 2



Gambar 58 :Sket Alternatif 2 Perabot Kamar Tidur Anak
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Tabel 11. **Kriteria Alternatif Furnitur Kamar Tidur Anak**

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	√	√
Bentuk minimalis	√	√
Sesuai dengan keluasan ruang	√	-
Memenuhi fasilitas penghuni	√	-
Desain Terpilih	√	-

Tabel 12. **Kriteria Alternatif *Finishing* Furnitur Kamar Tidur Anak**

Kriteria Bahan	Alternatif 1	Alternatif 2
HPL	√	-
Kayu solid	√	-
Multipleks	√	-
MDF	-	√
Duco	-	√
Desain Terpilih	√	-

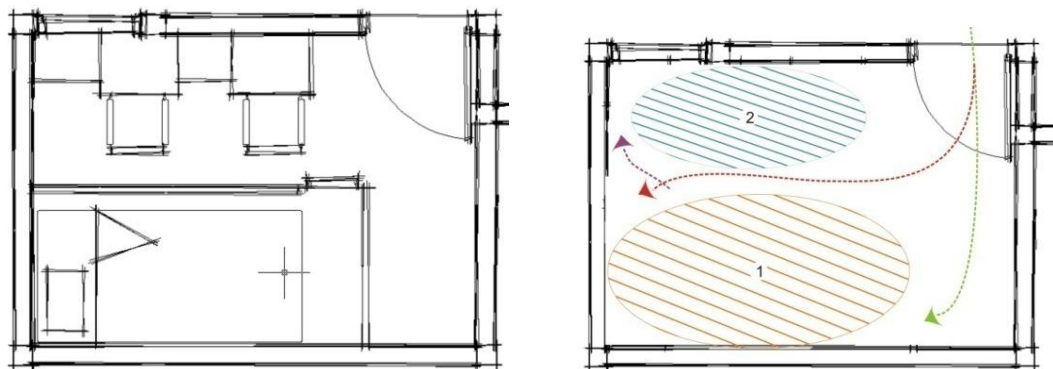
Pada analisis furnitur alternatif 1, 2 adalah sket tempat tidur dan meja kursi belajar. Alternatif furnitur 1 yang dipilih karena sesuai dengan kriteria dari segi fungsional, bentuknya yang minimalis, sesuai dengan keluasaan ruang yang ada serta memenuhi fasilitas penghuni.

Dari segi bahan dan *finishing* alternatif 1 terpilih karena bahan HPL, multipleks, kayu solid dari segi perawatan, bahan yang mudah didapat dan diolah serta harga yang terjangkau. Alternatif 2 tidak terpilih karena kurang memenuhi kriteria.

c. Analisis Tata Letak

1) Zoning dan Sirkulasi Ruang

Alternatif 1

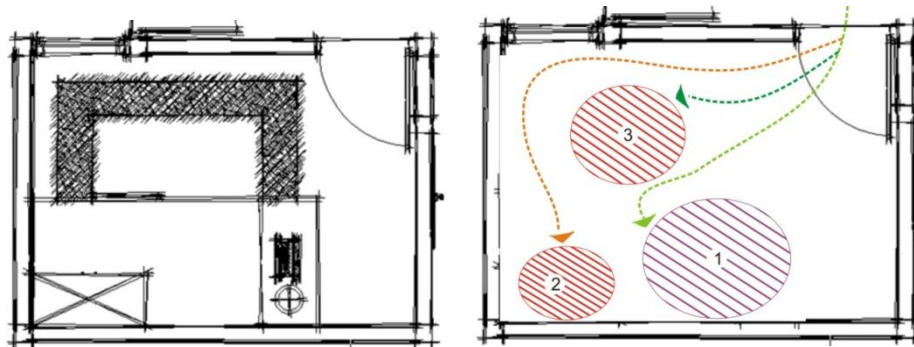


Gambar 59 : **Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. Tempat Tidur Bertingkat dan Almari Pakaian
2. Meja Belajar dan Kursi

Alternatif 2



Gambar 60 : **Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

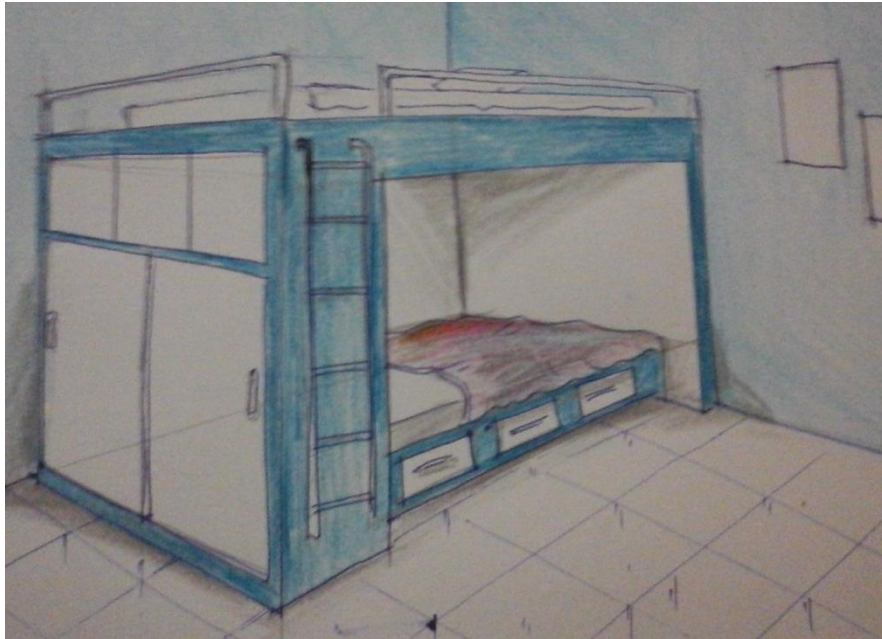
1. Meja Belajar dan Rak Buku
2. Almari Pakaian
3. Tempat Tidur

Pada gambar 59 dan 60 merupakan analisis tata letak alternatif 1, 2 zoning dan sirkulasi. Alternatif zoning dan sirkulasi 1 yang dipilih karena sesuai dengan kriteria dari segi tata letak furnitur yang sesuai dengan keluasaan ruang, serta sesuai dengan aktivitas penghuni.

c. Alternatif Sket Kamar Anak

Alternatif 1





Gambar 61 :Sket Alternatif 1 Kamar Anak
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Alternatif 2



Gambar 62 :Sket Alternatif 2 Kamar Anak
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Dari sketsa alternatif 1 sesuai gambar 61 perspektif kamar tidur anak yang terpilih karena dapat mewujudkan penataan ruang secara maksimal serta memenuhi fasilitas penghuni serta penataan pada kamar tidur anak dirancang sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada dengan perabot multifungsi.

Dari sketsa perspektif gambar 61 menggambarkan area ruang anak yang terdiri dari 2 perabot, tempat tidur tingkat dan meja belajar panjang. Perabot tersebut didesain agar dapat memaksimalkan kebutuhan ruang yang ada meski ruang sempit. Sehingga aktivitas ruang di area kamar anak dapat digunakan secara optimal.

5. Kamar Mandi

Kamar mandi adalah kamar yang digunakan untuk mandi kamar mandi biasanya menjadi satu dengan tempat untuk buang air kecil/ besar (*closset*).

a. Analisis Aktivitas dan Fasilitas

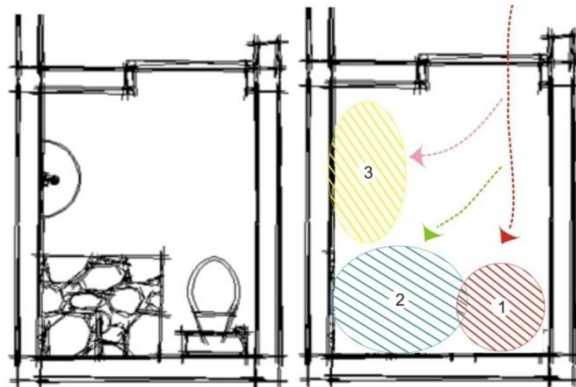
Tabel 13. Analisis Aktivitas dan Fasilitas Kamar Mandi

RUANG	Kebutuhan Area	Pemakai		Fasilitas	
Kamar Mandi	Area Mandi	Identitas	Aktivitas	Item	Jumlah Item
		Penghuni rumah dan Tamu	- Mandi - Buang Air Besar	Closet	1
	Shower			1	
	Wastafle			1	
	Area WC			Rak Peralatan Mandi	1

b. Analisis Tata Letak

1) Zoning dan Sirkulasi Ruang

Alternatif 1

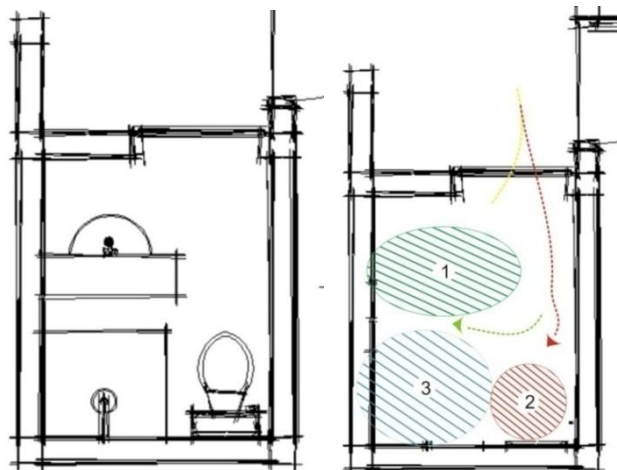


Gambar 63 : **Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. *Closset*
2. *Area Mandi*
3. *Wastafle*

Alternatif 2



Gambar 64 : **Denah, Zoning, dan Sirkulasi Ruang**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Keterangan:

1. *Rak dan Wastafle*
2. *Closset*
3. *Shower*

Pada gambar 63 dan 64 merupakan analisis tata letak alternatif 1, 2 zoning dan sirkulasi. Alternatif zoning dan sirkulasi 2 yang dipilih karena sesuai dengan kriteria segi tata letak yang sesuai dengan keluasaan ruang, serta sesuai dengan aktivitas penghuni.

Alternatif 1



Gambar 65 : **Alternatif 1 kamar mandi**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Alternatif 2



Gambar 66 : **Alternatif 2 kamar mandi**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

Dari sketsa perspektif di atas menggambarkan area kamar mandi yang terdiri dari 3 bagian, *closset*, *wastafle*, dan *shower*. Pada bagian depan digunakan sebagai tempat untuk *wastafle*, bagian samping untuk *closset*, dan pada bagian belakang untuk tempat mandi.

E. Cakupan Tugas

Cakupan tugas ini berisi semua hal yang harus dikerjakan oleh perancang sesuai dengan urutannya yaitu:

1. Konsep Desain

Dalam konsep desain meliputi (1) Analisis (*programming*) yaitu analisis semua kebutuhan dalam perancangan; (2) Sintesis (*alternatif*) yaitu alternatif-alternatif desain yang akan dipilih; (3) Evaluasi (*pilihan alternatif*) yaitu desain

yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep dan kebutuhan.

2. Desain Interior

Pengerjaan interior mencakup keseluruhan proses yang terdiri dari gambar pra-rencana, lingkup perancangan, gambar kerja, perspektif dan pameran.

a. Gambar Pra-rencana

Denah yang diperoleh dari rumah tipe 36 Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan, Bantul, Yogyakarta adalah denah *existing* yang merupakan data fisik sebagai titik tolak perancangan selanjutnya.

b. Lingkup Perancangan

Perancangan meliputi seluruh bagian dalam rumah, dimana total luas ruangan yang diangkat adalah seluas 36 m².

c. Gambar Kerja

Gambar kerja meliputi (1) Denah rencana global/ *lay out*; (2) Denah rencana lantai; (3) Denah rencana plafon; (4) Denah rencana dinding; (5) Gambar potongan; (6) Gambar rencana furnitur, dan dikerjakan dengan menggunakan *software AutoCAD 2012*.

d. Perspektif

1) Perspektif Ruang: gambar 3D hasil rendering *MentalRay, Autodesk 3ds Max2011, output size 35mm1.85 (cine)* dengan format JPEG yang memiliki resolusi 500 x 200 pixel.

2) Maket: terbuat dari bahan karton finishing akrilik.

3) Karya jadi: satu set ruang tamu terdiri dari: almari TV, sofa, meja tamu, dan nakas.

e. Pameran

Produk desain Tugas Akhir Karya Seni yang dihasilkan dan dipamerkan berupa (1) Gambar kerja Rumah tipe 36 Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan, Bantul, Yogyakarta, mulai dari denah global, denah lantai, denah furnitur dan gambar potongan; (2) Pembuatan perspektif dengan *Autodesk 3ds Max 2011*; (3) Maket denah global rumah tipe 36 Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan, Bantul, Yogyakarta serta lengkap dengan furnitur; (4) Perwujudan karya jadi berupa satu set furnitur ruang tamu .

BAB IV

HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kebutuhan Ruang

Tujuan analisis kebutuhan ruang adalah untuk mendapatkan hasil perancangan sesuai dengan fasilitas yang harus terpenuhi. Pendekatan dilakukan dengan dasar; (1) Kebutuhan ruang yang harus terpenuhi, yaitu terdiri dari ruang tamu dengan ruang keluarga, ruang dapur dengan ruang makan, kamar tidur utama, kamar tidur anak, dan kamar mandi. (2) Perancangan difokuskan pada ruang tamu yang diharapkan dapat memenuhi fasilitas ruang yang belum menunjang aktivitas penghuni.

B. Kriteria Desain Furnitur

1. Fungsi

Kriteria desain dari segi fungsi perlu memperhatikan, (a) Norma industri yaitu ukuran perabot yang disesuaikan dengan perabot ukuran standar industri, (b) Norma penanganan yang berkaitan dengan penggunaan furnitur, (c) Norma tubuh manusia berkaitan dengan kesesuaian furnitur dengan ukuran tubuh manusia, (d) Norma benda yaitu pertimbangan benda yang akan disimpan atau digunakan pada furnitur, (e) Norma pemanfaatan ruang terkait dengan penataan furnitur dengan keluasan ruang sehingga penggunaan ruang lebih efisien.

2. Kontruksi Furnitur

Konstruksi yang digunakan adalah konstruksi sambungan *mortise* dan *tenon*, sambungan konstruksi tersebut cocok digunakan untuk furnitur yang dibuat.

Pemilihan konstruksi dipilih dengan mempertimbangkan segi keamanan konstruksi dan kekuatan sambungan tersebut. Hal tersebut sangat berpengaruh pada ketahanan dari furnitur, sehingga furnitur dapat digunakan untuk jangka panjang.

3. Kenyamanan

Pada aspek ini perancangan furnitur yang dibuat dengan mempertimbangkan bahan material dan ukuran furnitur yang dibuat karena bertujuan memberikan kenyamanan untuk penggunanya. Bahan yang digunakan berpengaruh pada kenyamanan furnitur seperti penggunaan kain fabrik pada sofa serta busa spon untuk memberikan kesan lembut, serta penggunaan pelapis HPL(High Pressure Laminating) yaitu memberikan kemudahan dalam membersihkan furnitur. Terkait dengan ukuran yang diterapkan pada perancangan furnitur disesuaikan dengan norma – norma fungsi pada setiap furnitur, karena hal tersebut berpengaruh pada kesesuaian ruang gerak dan aktivitas penggunanya.

4. Bentuk Desain Furnitur

Pemilihan bentuk desain furnitur mengambil bentuk minimalis dengan pertimbangan dari aspek bentuk dan komposisi furnitur yang dibuat, karena dapat memberikan kesan harmoni pada furnitur. Bentuk furnitur yang dipilih disesuaikan dengan kondisi ruang yang mempertimbangkan ruang gerak penghuni rumah serta disesuaikan dengan ketersediaan ruang pada bangunan perumahan, tanpa mengurangi aspek fungsional furnitur. Penggunaan bentuk

persegi bertujuan memberikan kesan ketegasan pada furnitur yang dibuat, dengan penyesuaian bentuk minimalis.

5. *Finishing*

Penyelesaian akhir pada proses pembuatan furnitur multifungsi menggunakan bahan finising pelapis HPL (*High Pressure Laminating*), karena bahan tersebut sesuai untuk furnitur dengan bentuk minimalis. Penggunaan kain fabrik dan busa yang diterapkan pada salah satu furnitur juga berperan penting pada tahap *finishing*. Pemilihan warna pada tahap *finishing* disesuaikan dengan furnitur di setiap ruang yang ada, sehingga warna yang dipilih dapat memberikan suasana yang berbeda pada setiap ruang pada rumah.

C. Analisis Furnitur

Furnitur merupakan salah satu faktor utama yang dibutuhkan dalam perancangan ini. Furnitur adalah perlengkapan untuk mengisi ruang dalam dan ruang luar sebuah ruangan seperti kursi, meja, almari dan perlengkapan sejenis.

Dalam hal ini pemilihan material furnitur yang digunakan sangat penting, masing-masing bahan material memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus disesuaikan dengan desain dan konstruksi furnitur supaya bagian ini kuat, stabil, dan tahan lama penggunaannya. Material yang terpilih untuk perancangan furnitur multifungsi sebagian besar menggunakan bahan kayu solid karena tahan lama, bahan mudah didapat dan cepat pengerjaannya. Sedangkan penggunaan material

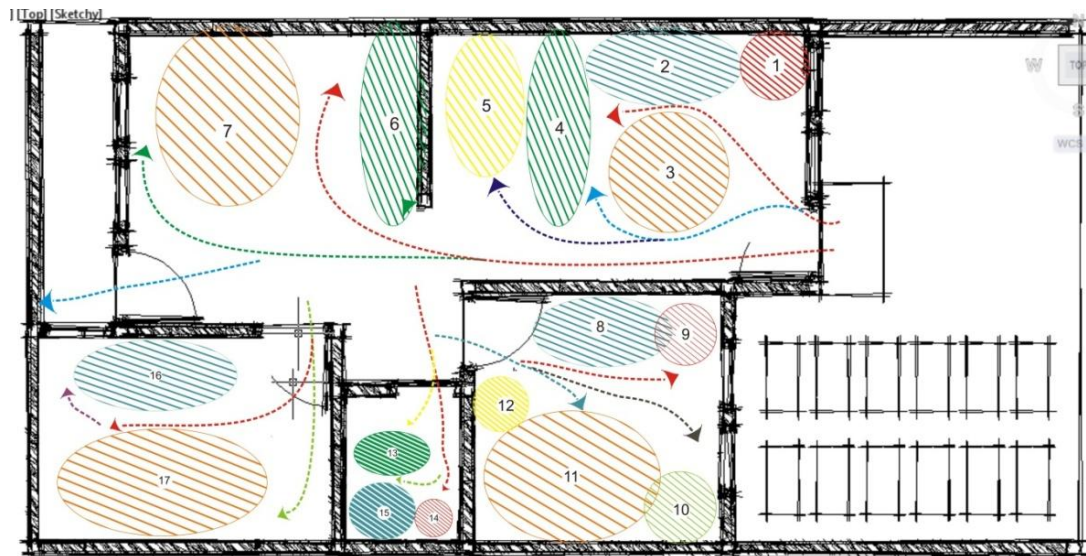
finishing atau pelapis akhir menggunakan bahan HPL (*High Pressure Laminating*).

D. Visualisasi Perancangan

Visualisasi desain yang dibuat merupakan hasil perencanaan dan perancangan terpilih dengan beberapa pertimbangan yang di analisis dari kebutuhan dan fasilitas ruang. Hasil visualisasi desain yang dihasilkan meliputi zoning dan sirkulasi, gambar kerja, desain furnitur ruang tamu, kamar tidur utama, kamar tidur anak, dapur, kamar mandi, serta perspektif ruang.

1. Zoning dan Sirkulasi

Merencanakan pola organisasi ruang berdasarkan *zoning*, sirkulasi, dan denah perancangan berdasarkan pada pengelompokan aktifitas dan fasilitas yang ada serta macam penggunaan ruang. Berikut ini merupakan sirkulasi dan *zoning* pada ruang rumah tinggal tipe 36 di Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta :



Gambar 67: **Zoning dan Sirkulasi**
(sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

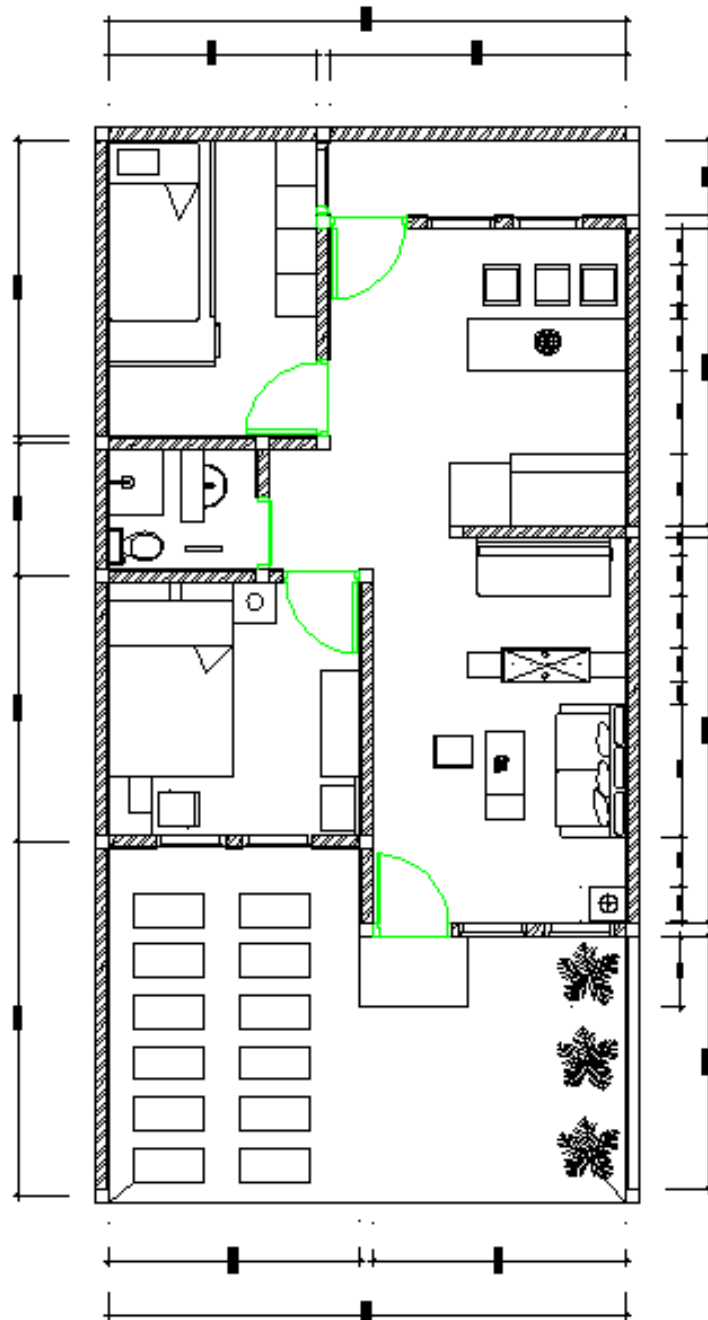
Gambar 67 merupakan gambar penataan sirkulasi dan *zoning* pada ruang rumah tinggal tipe 36 di Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta. *Zoning* disesuaikan pada fungsi ruang di perumahan dengan melakukan penataan furnitur sesuai aktivitas dan fasilitas yang di butuhkan penghuni. Sirkulasi di sesuaikan dengan penataan furnitur, sehingga ruang gerak penghuni tidak terganggu dan dapat menunjang aktivitas penghuni secara efisien.

Zoning dan sirkulasi pada gambar 67 mencakup keseluruhan ruang yaitu ruang tamu, kamar tidur utama, kamar anak, ruang dapur, dan kamar mandi. Pemetaan zoning dan sirkulasi berdasarkan pada ketersediaan dan keluasan ruang di perumahan.

2. Gambar Kerja

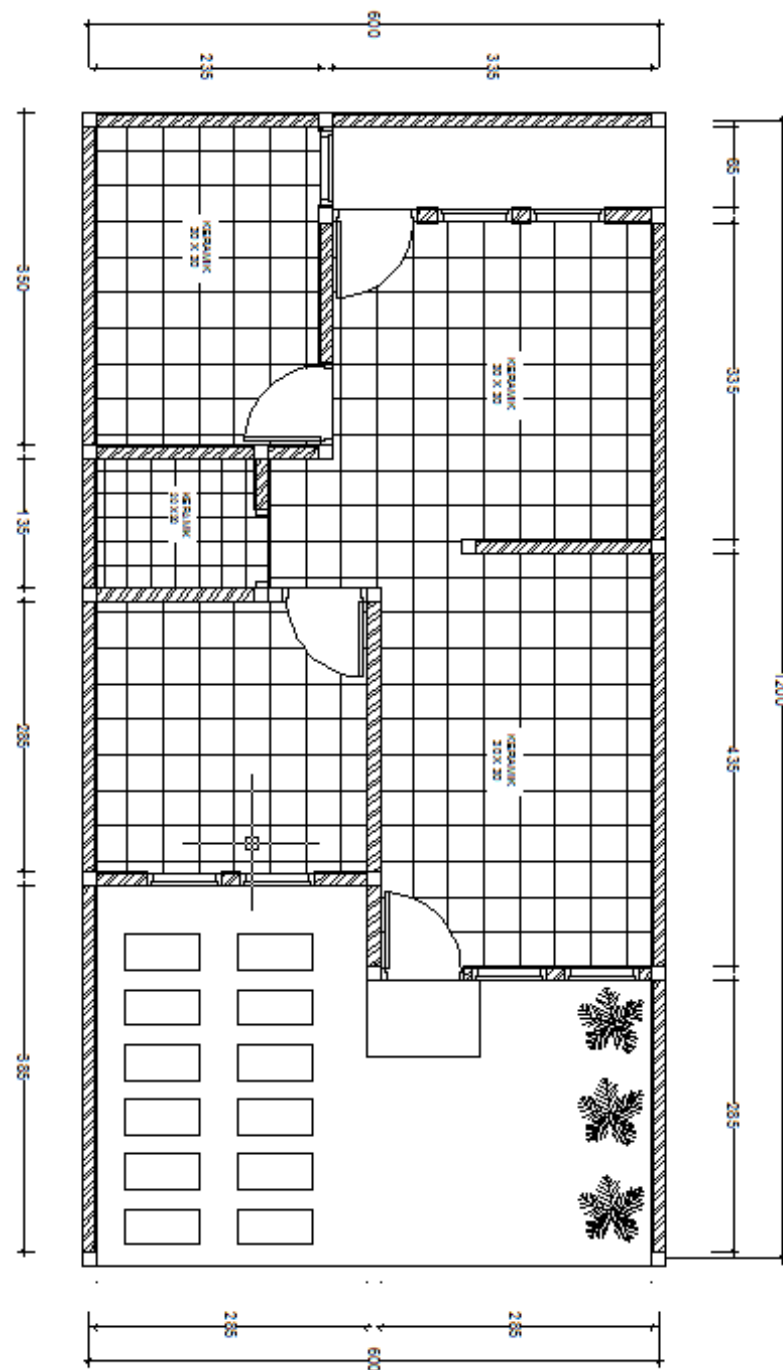
Gambar kerja yang dibuat mencakup gambar denah baru, denah lantai, denah plafon, denah potongan, dan detail gambar potongan setiap ruang.

a. Gambar Denah Perabot



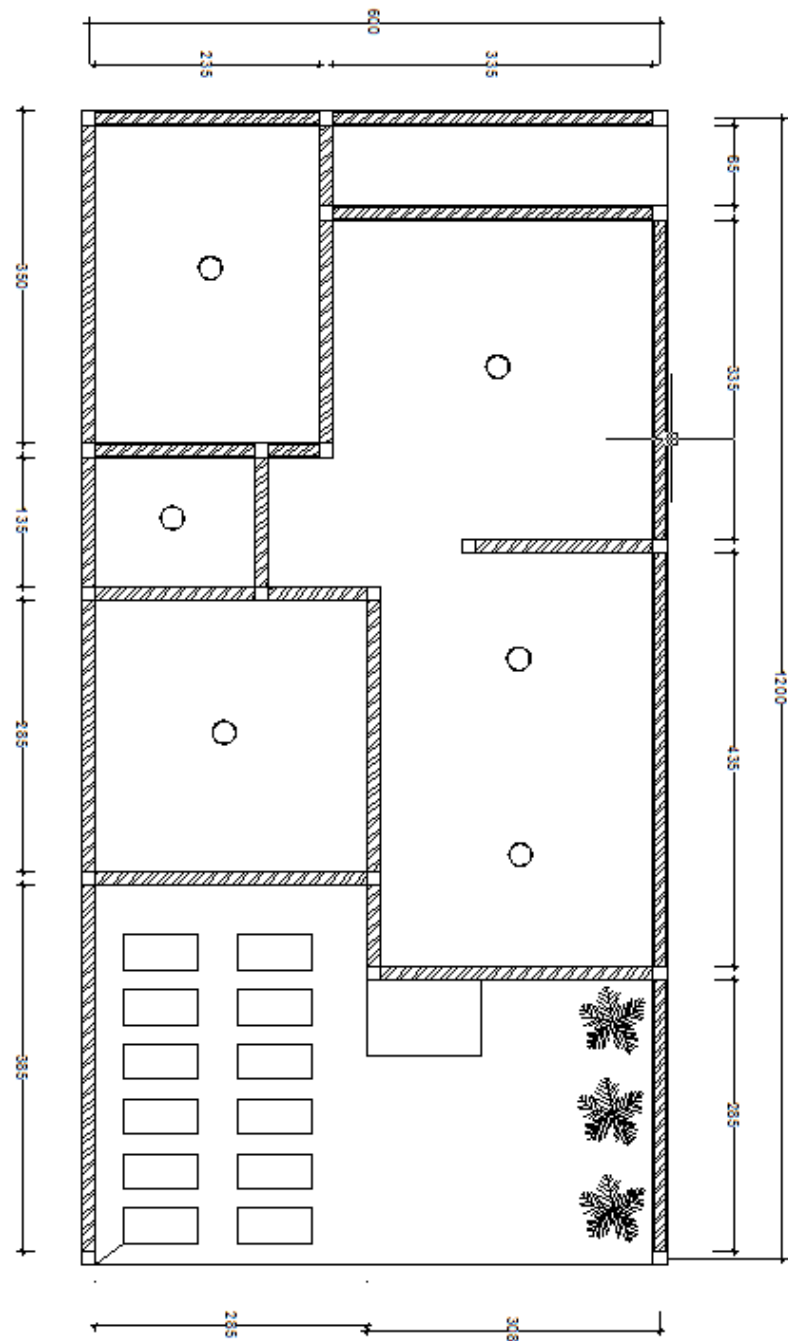
Gambar 68: **Denah Perabot**
(Sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

b. Gambar Denah Lantai



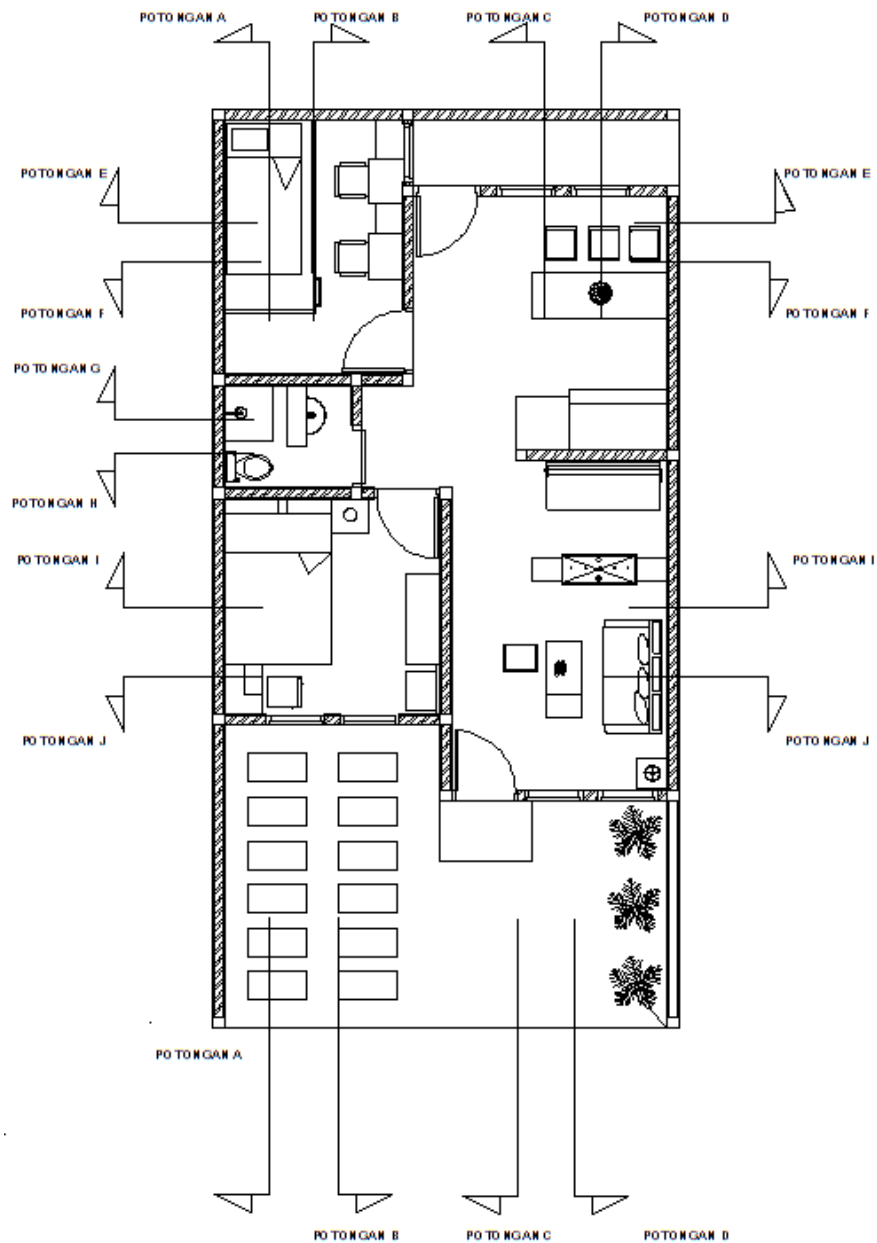
Gambar 69: Denah Lantai
(Sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

c. Gambar Denah Plafon



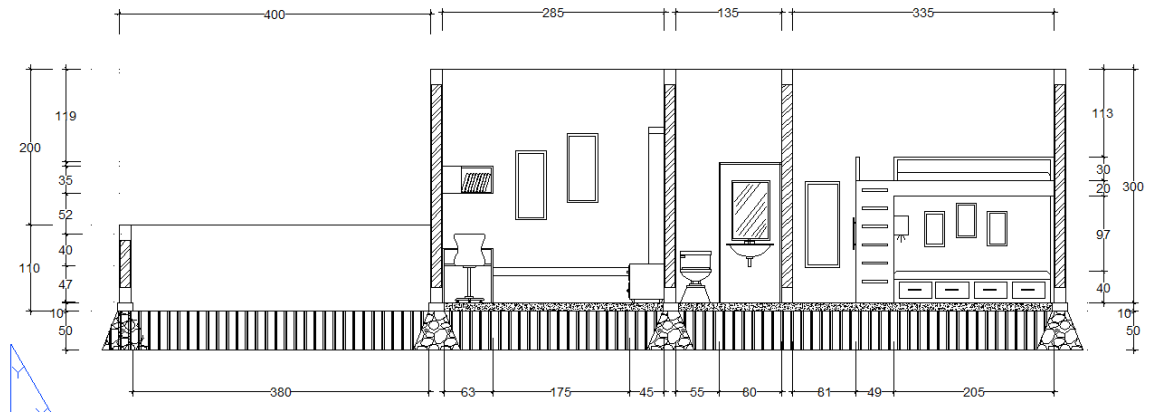
Gambar 70: **Denah Plafon**
(Sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

d. Gambar Denah Potongan



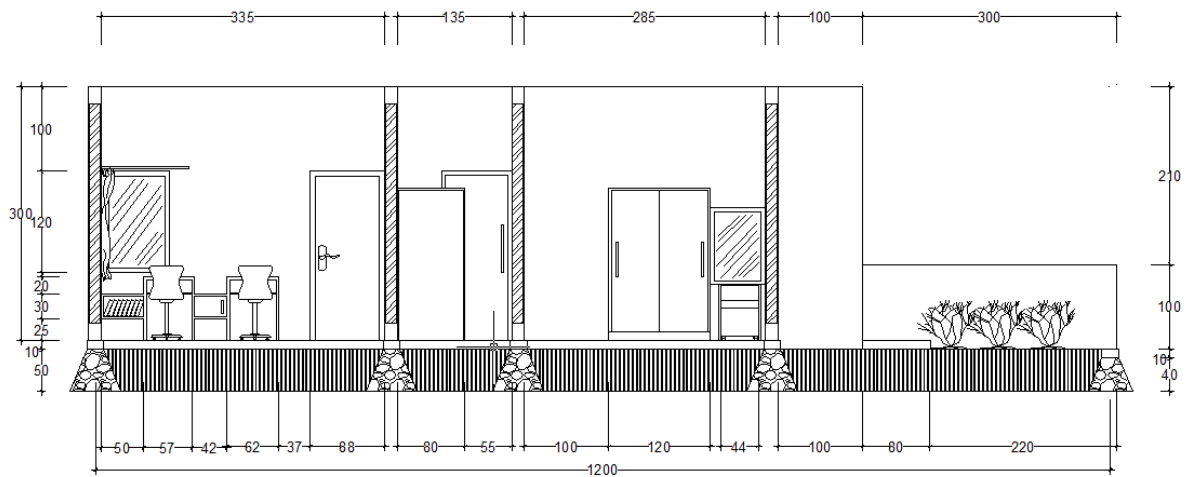
Gambar 71: **Denah Potongan**
(Sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

e. Gambar Detail Potongan A-A



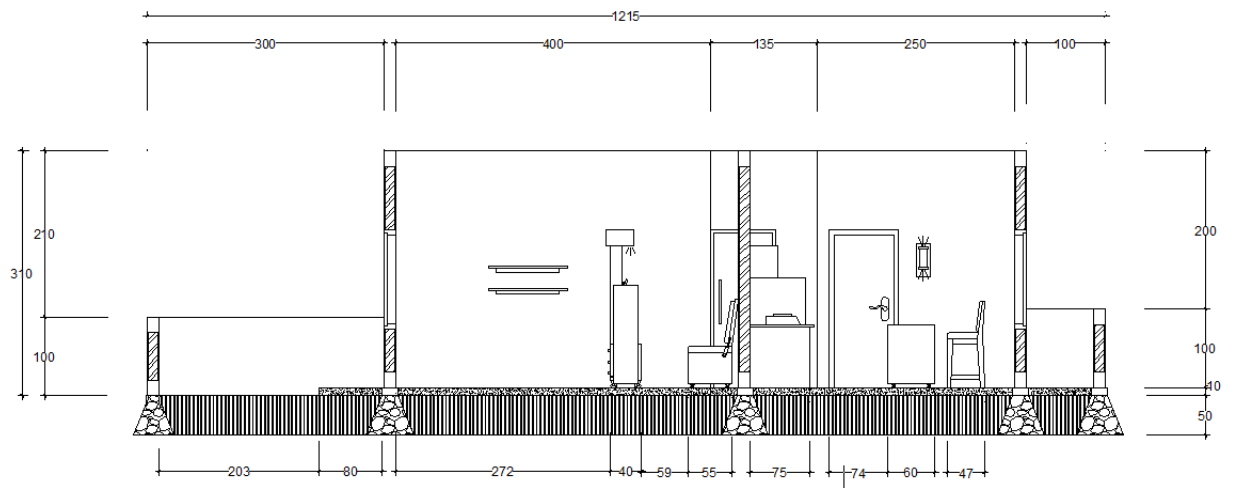
Gambar 72: Denah Potongan A-A
(Sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

f. Gambar Detail Potongan B-B



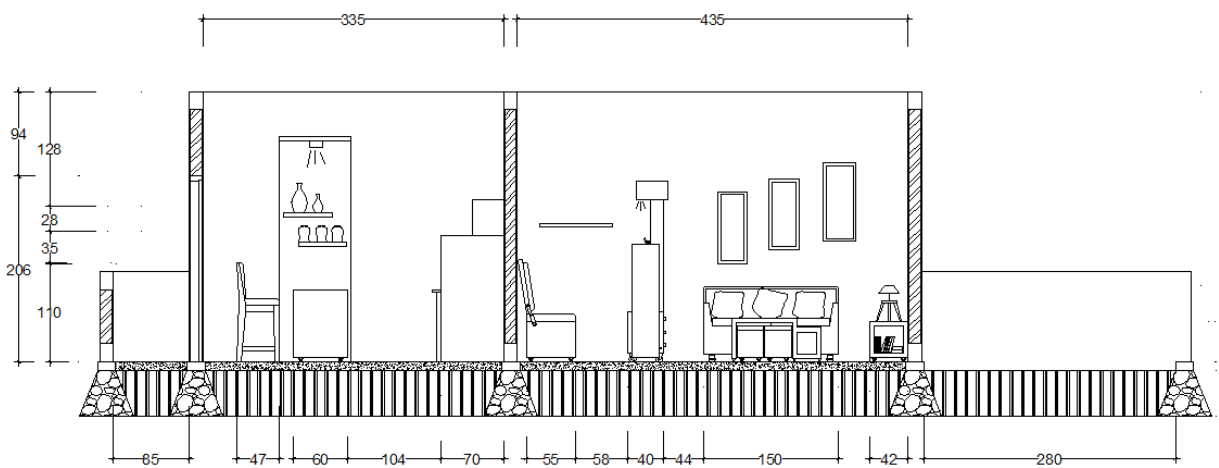
Gambar 73: Denah Potongan B-B
(Sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

g. Gambar Detail Potongan C-C



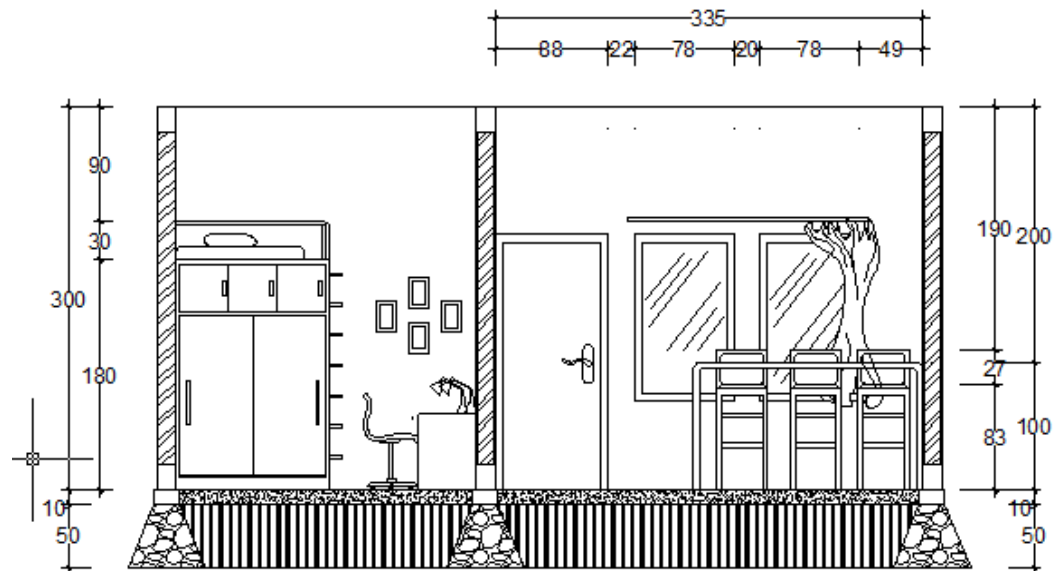
Gambar 74: Denah Potongan C-C
(Sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

h. Gambar Detail Potongan D-D



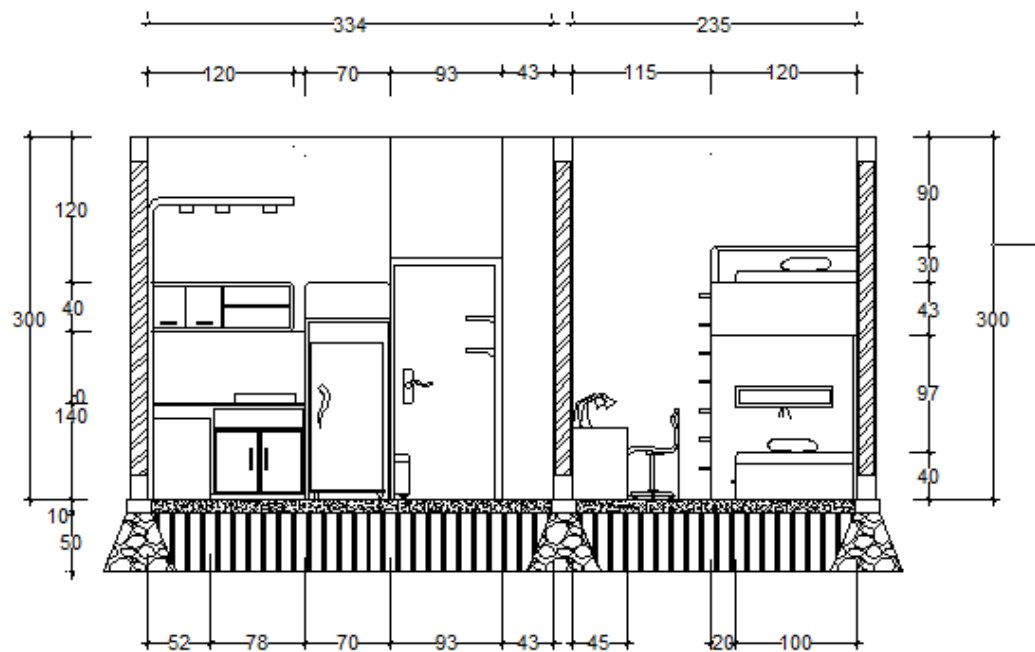
Gambar 75: Denah Potongan D-D
(Sumber: Digambar oleh Taufiq Hidayat)

i. Gambar Detail Potongan E-E



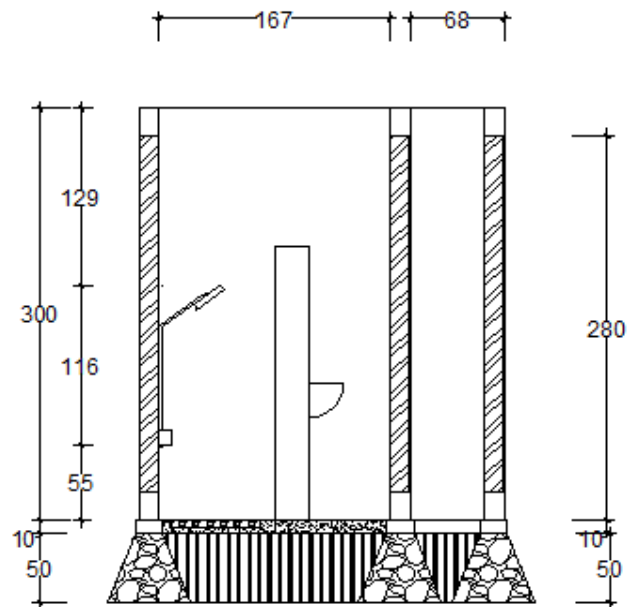
Gambar 76: Denah Potongan E-E
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

j. Gambar Detail Potongan F-F

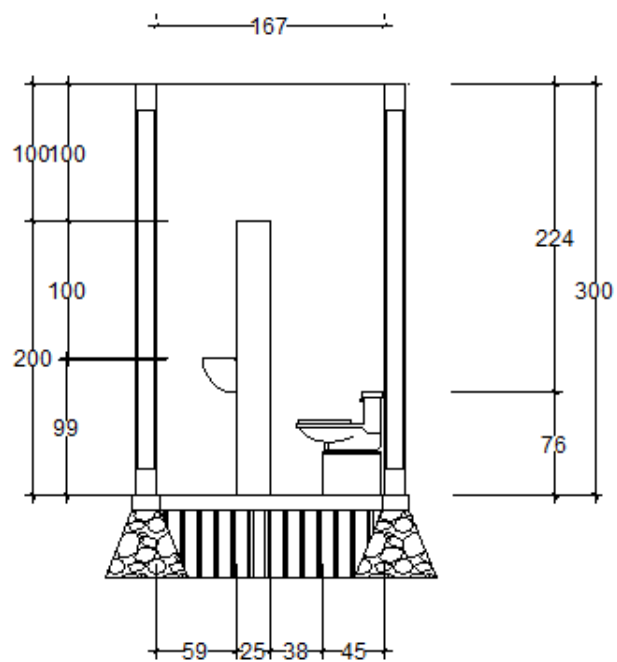


Gambar 77: Denah Potongan F-F
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

k. Gambar Detail Potongan G dan H

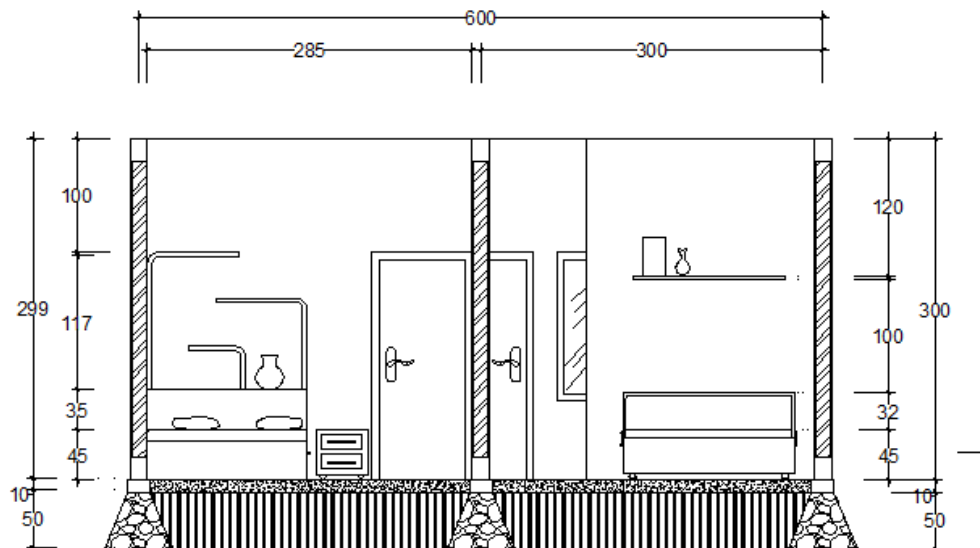


Gambar 78: **Detail Potongan G**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)



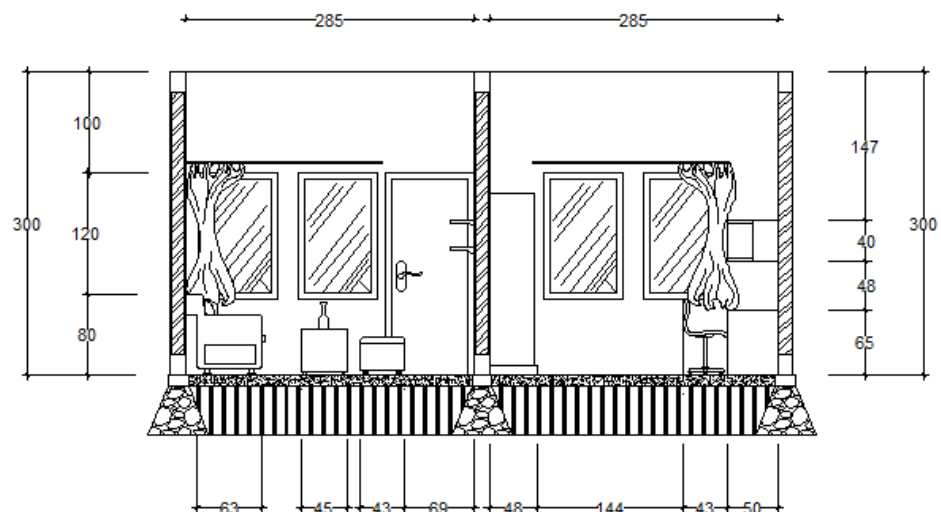
Gambar 79: **Denah Perabot H**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

l. Gambar Detail Potongan I-I



Gambar 80: **Denah Potongan I-I**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

m. Gambar Detail Potongan J-J



Gambar 81: **Denah Potongan J-J**
(Sumber : Digambar oleh Taufiq Hidayat)

3. Visualisasi Desain Furnitur

a. Sofa Ruang Tamu



Gambar 82: **Sofa**
(sumber: Desain oleh Taufiq Hidayat)

Sofa pada gambar 82 menerapkan bidang persegi panjang dengan beberapa lubang pada bagian samping dan belakang yang berfungsi untuk menyimpan buku dan benda sejenis. Pemilihan warna merah bertujuan untuk memberikan kesan kuat dan tegas pada sofa, serta warna krem yang dikombinasikan dengan merah untuk memberikan kesan warna yang menarik. Penggunaan bahan busa yang dipadukan dengan kain pabrik memberikan kenyamanan penggunaanya ketika duduk, sehingga sofa tidak terlihat kaku.

Furnitur pada gambar 82 merupakan sofa ruang tamu yang ditempatkan pada area ruang tamu, dan bentuk desain yang disesuaikan dengan kebutuhan fasilitas penghuni. Berikut fungsi dari desain sofa yang dipilih dalam perancangan :

1. Sofa berfungsi sebagai tempat duduk
2. Pada bagian samping kanan dan kiri sofa dibuat laci yang digunakan untuk menempatkan barang seperti koran, buku, dan lainnya.
3. Bagian belakang dibuat rak penyimpanan buku yang dirancang untuk tempat buku dan semacamnya, mengingat pemilik rumah yang mempunyai hobi membaca.

Bahan material yang digunakan untuk konstruksi adalah kayu jenis albasia, dengan pelapis multiplek. Konstruksi sambungan yang digunakan yaitu sambungan *mortise* dan *tenon* (sambungan lubang purus), karena konstruksi jenis ini cukup kuat untuk furnitur.

Bahan yang digunakan sebagai bahan pelapis sofa adalah kain fabrik dan busa sehingga membuat kesan sofa terlihat nyaman. Penggunaan bahan tersebut disesuaikan dengan pertimbangan dari aspek keamanan bahan dan kenyamanan ketika digunakan. Warna yang dipilih adalah warna krem dan merah yang dikombinasikan dengan bentuk sofa, sehingga memberikan kesan tegas dan elegan dengan tekstur lembut pada kain yang digunakan. Dimensi ukuran sofa mempunyai panjang 150cm, lebar 70, dan tinggi 80, ukuran tersebut sesuai dengan standar perancangan sofa. Ukuran sofa sudah disesuaikan dengan ketersediaan ruang serta mencakup fasilitas dan aktivitas yang ada di perumahan.

b. Meja Ruang Tamu

Gambar 83: **Meja Ruang Tamu**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Furnitur meja ruang tamu pada gambar 83 menerapkan bentuk persegi dengan penambahan laci pada bagian samping yang berfungsi untuk menempatkan benda seperti toples dan majalah. Penggunaan warna coklat pada pemilihan bahan finishing memberikan kesan elegan dengan kombinasi warna putih untuk mengurangi kesan monoton pada penggunaan warna coklat.

Meja dirancang untuk ruang tamu untuk dapat menyimpan kursi kecil yang mudah dipindah. Bentuk furnitur meja didesain dengan pertimbangan fungsi dan disesuaikan dengan kebutuhan.

1. Kursi kecil yang digabung dengan meja dapat difungsikan sebagai tempat duduk tambahan ketika sofa ruang tamu penuh.

2. Kursi tersebut memiliki roda pada bagian bawah supaya dapat dipindah dan digeser.
3. Kursi tersebut dapat dibuka pada bagian tutupnya, yang berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan barang seperti koran dan sejenisnya.
4. Bagian samping meja dibuat rak yang dapat difungsikan untuk tempat makanan ringan dan sejenisnya.

Bahan yang digunakan untuk konstruksi meja menggunakan kayu solid jenis albasia, dengan pelapis multiplek ukuran 8mm. Konstruksi yang digunakan yaitu sambungan *mortise* dan *tenon* (sambungan lubang purus), karena konstruksi ini cukup kuat untuk konstruksi furnitur. Bahan *finishing* pada meja dan kursi ini menggunakan bahan HPL (*high pressure laminating*), dengan penggunaan busa pada penutup kursi yang dilapisi kain fabrik sehingga nyaman untuk tempat duduk. Meja tamu mempunyai dimensi ukuran panjang 100cm, lebar 50cm, dan tinggi 48cm, serta kursi yang mempunyai panjang 40cm, lebar 30cm, dan tinggi 43cm. Perancangan meja dan kursi tersebut mempertimbangkan standarisasi ukuran yang disesuaikan pada fungsi dan fasilitas yang dibutuhkan penggunaanya.

c. Almari TV

Furnitur gambar 84 dan gambar 85 merupakan almari TV dua sisi dengan dua fungsi. Furnitur menerapkan bentuk persegi seperti pada bagian depan ada tiga buah rak yang difungsikan untuk tempat aksesoris dan bagian belakang terdapat satu rak yang difungsikan untuk tempat kaset DVD/CD. Rak pada bagian samping kanan dan kiri dibuat panel yang dapat dipisah sehingga almari TV dapat

dipindah dengan mudah. Pada bagian depan dibuat lis untuk menyeimbangkan bentuk persesgi untuk memberikan aksen agar tidak terlihat monoton.



Gambar 84: **Almari TV**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Gambar 84 merupakan tampak belakang Almari TV, dengan fasilitas furnitur:

1. Tempat untuk TV, rak penyimpanan CD/DVD, serta laci besar pada bagian bawah dengan pintu geser.
2. Pada bagian atas difasilitasi dengan lampu *led* yang dirancang dan berfungsi untuk pencahayaan.



Gambar 85: **Almari TV**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Pada gambar 85 adalah tampilan tampak depan, dengan fasilitas furnitur yang mempunyai:

1. Rak kecil yang dapat digunakan untuk tempat aksesoris.
2. Rak besar yang ada disamping kanan dan kiri juga dapat difungsikan sebagai tempat aksesoris seperti figura dan sebagainya.
3. Roda pada bagian bawah, yang dapat difungsikan untuk menggeser almari TV sesuai dengan kebutuhan ruang.

Bahan yang digunakan untuk konstruksi sambungan menggunakan kayu solid jenis albasia, dengan pelapis multiplek ukuran tebal 8mm. Konstruksi sambungan yang digunakan yaitu sambungan *mortise* dan *tenon* (sambungan lubang purus), karena konstruksi sambungan jenis ini kuat.

Bahan *finishing* yang digunakan adalah HPL (*high preasure laminating*), dengan kombinasi tiga warna yaitu krem, coklat dan putih. Warna coklat, krem,

dan putih merupakan warna netral yang dapat memberikan kesan ringan dan mudah menyatu dengan warna lain. Almari TV tersebut mempunyai dimensi ukuran panjang 100cm, lebar 45cm, dan tinggi 180cm, serta ukuran rak dengan panjang 40cm, lebar 30cm, dan tinggi 130cm. Ukuran yang digunakan dalam perancangan berdasarkan dengan standarisasi norma dalam merancang furnitur.

a. Desain Furnitur Kamar Tidur Utama

(1) Meja Nakas



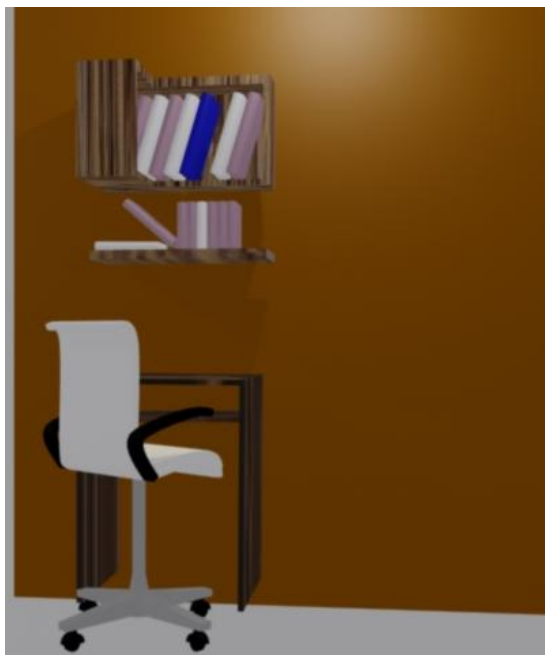
Gambar 86: Meja Nakas
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Gambar 86 merupakan meja nakas yang mempunyai fasilitas furnitur sebagai berikut:

1. Meja nakas ini bersifat *mobile*, dan terdapat roda di bawahnya sehingga dapat digeser sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada, selain itu dapat dipindah-pindah untuk mengganti suasana ruang.
2. Meja nakas ini mempunyai fungsi untuk meletakkan barang dan terdapat laci didalamnya yang berfungsi untuk menyimpan barang.

Meja ini mempunyai ukuran tinggi 40cm, lebar 40cm dan panjang 45cm. Meja ini menggunakan bahan baku kayu solid dan multiplek, sedangkan untuk *finishing* menggunakan bahan HPL (*high pressure laminating*). Meja nakas ini menggunakan kombinasi warna coklat tua dan krem yang disesuaikan dengan nuansa warna kamar tidur utama.

(2) Meja Kursi Kerja



Gambar 87: **Meja Kerja dan Kursi Kerja**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Gambar 87 merupakan meja dan kursi kerja yang terdapat di kamar tidur utama, meja dan kursi kerja diletakkan pada bagian sudut ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang yang ada. Penataan meja dan kursi kerja ini bertujuan untuk memanfaatkan sudut ruang sebagai tempat untuk beraktivitas kerja didalam kamar tidur. Meja ini mempunyai dimensi ukuran tinggi 75cm, lebar 50cm, panjang 80cm, sedangkan kursi menggunakan kursi dengan standar ukuran kursi kerja. Meja ini menggunakan bahan baku kayu solid dan multiplek, sedangkan untuk *finishing* menggunakan bahan HPL (*high pressure laminating*). Meja ini menggunakan warna coklat tua yang disesuaikan dengan nuansa warna kamar tidur utama.

(3) Tempat Tidur Utama



Gambar 88: **Tempat tidur utama**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Gambar 88 merupakan tempat tidur utama, furnitur ini mempunyai fasilitas furnitur:

1. Selain sebagai tempat tidur, di sisi atas tempat tidur terdapat rak yang berfungsi untuk meletakkan buku dan aksesoris untuk memberikan aksen ruang.
2. Terdapat laci dibagian samping bawah tempat tidur, yang berfungsi untuk menyimpan barang dan sejenisnya.

Tempat tidur ini mempunyai dimensi ukuran panjang 220cm, lebar 140, dan tinggi 40cm. Menggunakan bahan kayu albasia solid dan *blockboard*, serta menggunakan bahan *finishing* HPL (*high preasure laminating*). Menggunakan warna coklat tua yang disesuaikan dengan nuansa warna kamar tidur utama.

b. Desain Furnitur Kamar Tidur Anak

(1) Tempat Tidur Anak



Gambar 89: Tempat Tidur Anak
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

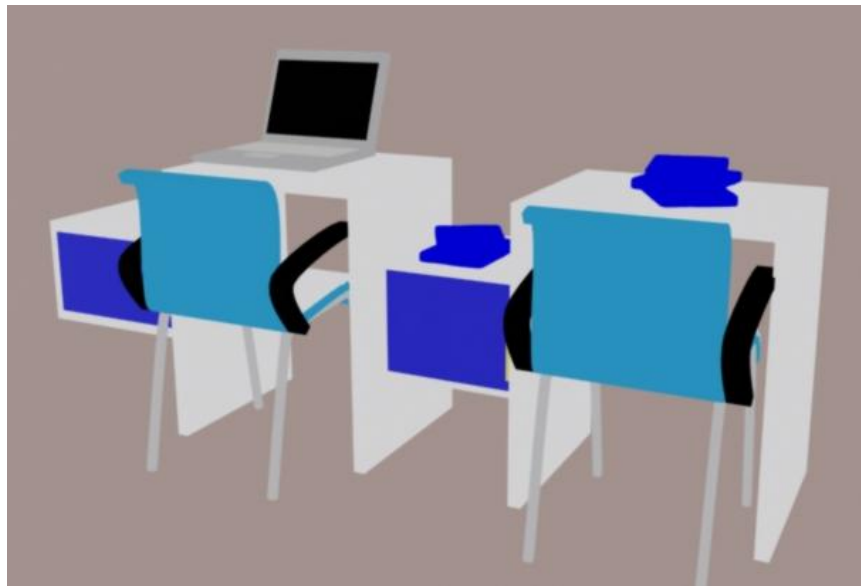
Gambar 89 merupakan tempat tidur anak yang mempunyai fasilitas furnitur sebagai berikut:

1. Tempat tidur ini mempunyai 2 tingkat yang dapat digunakan untuk 2 anak.
2. Tempat tidur anak ini juga dilengkapi almari pakaian yang digabung menjadi satu bagian dengan tempat tidur
3. Terdapat laci dibagian bawah tempat tidur yang mempunyai fungsi untuk menyimpan barang-barang.

Tempat tidur ini disesuaikan dengan fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas kamar tidur anak. Bentuk tempat tidur dibuat dengan pertimbangan keamanan dan kenyamanan yang tetap menerapkan aspek fungsional, sehingga dapat memaksimalkan ruang dengan keluasan yang terbatas.

Dimensi ukuran pada tempat tidur ini panjang 210cm, lebar 110cm dan tinggi keseluruhan 180cm. Menggunakan warna biru yang memberi kesan ketenangan sehingga dapat merangsang anak dalam komunikasi dan berekspresi. Menggunakan bahan kayu solid dan *blockboard*, serta menggunakan bahan *finishing* HPL taco (*high pressure laminating*).

(2) Kursi dan Meja Belajar



Gambar 90: Meja dan Kursi Belajar
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Pada gambar 90 merupakan meja dan kursi belajar dengan fasilitas perabot:

1. Meja dibuat dengan sistem panel dengan menggabungkan dua meja menjadi satu untuk mengurangi penggunaan ruang yang berlebihan.
2. Terdapat laci bagian samping setiap meja yang berfungsi untuk menyimpan buku.

Penataan kursi dan meja belajar ini disesuaikan dengan fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas anak. Bentuk meja belajar dibuat dengan pertimbangan fungsional yang disesuaikan dengan keluasaan pada kamar tidur anak. Pada perabot ini mempunyai dimensi ukuran panjang 220cm, lebar 50cm, dan tinggi 75cm, selain itu warna yang digunakan adalah warna putih dan biru yang disesuaikan dengan konsep warna kamar tidur anak.

c. Desain Furnitur Ruang Dapur

(1) Kursi makan



Gambar 91: Kursi makan
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

(2) Meja makan



Gambar 92: Meja Makan
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Pada gambar 91 dan 92 merupakan kursi dan meja makan yang berada di area makan yang berfungsi untuk menunjang aktivitas di area makan, pada kursi dan meja ini mempunyai fasilitas perabot:

1. Kursi dibuat senyaman mungkin menggunakan alas duduk busa spon.
2. Meja makan terdapat roda sehingga dapat digeser sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada.

Meja makan ini mempunyai dimensi ukuran lebar 70cm, tinggi 90cm, panjang 150, sedangkan kursi makan mempunyai dimensi ukuran tinggi 80cm, lebar 40cm, dan panjang 40cm. Menggunakan warna krem yang menyesuaikan nuansa pada ruang dapur. Pada meja makan menggunakan *finishing* HPL (*high pressure laminating*).

(3) Kitchen Set



Gambar 93: ***Kitchen Set***
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Pada gambar 93 merupakan *kitchen set* yang mempunyai fasilitas perabot:

1. Pada bagian atas terdapat laci dan rak untuk menyimpan peralatan makan.

2. Pada bagian tengah terdapat tempat cuci piring dan kompor.
3. Bagian bawah terdapat laci besar untuk menyimpan gas, dan laci kecil untuk menyimpan peralatan masak.
4. Terdapat tempat untuk lemari es.

Menggunakan warna netral untuk memberikan kesan dan disesuaikan dengan nuansa pada ruang dapur. Bahan pelapis menggunakan *finishing* HPL (*high pressure laminating*).

E. Perspektif Ruangan

Perspektif ruangan ini merupakan gambaran global rancangan ulang yang diambil di setiap sisi, dengan penerapan langsung perabot di setiap ruangan.

1. Perspektif Ruang Tamu



Gambar 94: **Perspektif Ruangan Ruang Tamu**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Perspektif ruang tamu pada gambar 94 adalah area publik yang merupakan ruang yang berada dibagian paling depan ketika memasuki rumah, oleh karena itu ruang ini berfungsi untuk menerima tamu. Ruang tamu mempunyai dimensi ruang yaitu panjang 450cm dan lebar 300cm, dengan ukuran tersebut ruang kemudian dibagi menjadi dua fungsi ruang yaitu ruang tamu dan ruang untuk keluarga.

Pada perancangan furnitur ruang tamu dibuat sebagai elemen pendukung dalam ruang, yang fungsi dan penempatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang tamu. Bagian ruang tamu ini dibatasi oleh almari TV yang ditempatkan pada bagian tengah ruang tamu. Selain berfungsi sebagai almari TV, almari tersebut dapat dipindah penempatannya sesuai dengan keadaan atau situasi yang diinginkan. Sehingga penghuni rumah dapat mengubah penataan furnitur sendiri, hal ini juga dapat menjadi solusi mengatasi rasa bosan dengan penataan yang monoton.



Gambar 95: **Perspektif Ruangan Ruang Tamu**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Dari perspektif gambar 95 merupakan alternatif penataan furnitur pada area ruang tamu. Penataan furnitur ini juga dapat dijadikan sebagai solusi mengatasi kebosanan dengan tata letak furnitur yang monoton sehingga dapat menciptakan suasana yang berbeda. Penerapan bentuk desain yang dapat dipindah dibagian tengah membuat kesan luas pada ruang tamu. Elemen warna yang digunakan adalah warna krem, coklat dan putih sehingga dapat memberikan kesan ringan dan ruang terlihat luas.

2. Perspektif Kamar Tidur Utama



Gambar 96: **Perspektif Ruangan Kamar Tidur Utama**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Perspektif ruang kamar tidur utama pada gambar 96 adalah area privat merupakan ruang yang mempunyai akses bersifat pribadi dan hanya digunakan oleh pemilik rumah. Kamar tidur gambar 96 mempunyai dimensi ruang dengan panjang 300cm dan lebar 300cm, sehingga perancangan furnitur dibuat berdasarkan fungsi dan penempatannya yang disesuaikan dengan ketersediaan ruang tidur. Pada tempat tidur di bagian sisi atasnya terdapat rak yang berfungsi untuk meletakkan buku dan aksesoris untuk memberikan aksen ruang, serta terdapat laci pada sisi samping bawah tempat tidur yang berfungsi untuk menyimpan barang. Sedangkan meja dan kursi kerja diletakkan pada bagian sudut ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang yang ada. Penataan meja dan kursi kerja ini bertujuan untuk memanfaatkan sudut ruang sebagai tempat untuk beraktivitas kerja di dalam kamar tidur. Warna pada dinding menggunakan warna coklat sehingga dapat memberikan kesan mewah.

3. Perspektif Kamar Tidur Anak



Gambar 97: **Perspektif Ruangan Kamar Tidur Anak**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Perspektif ruang kamar tidur anak pada gambar 97 adalah area privat anak yang merupakan ruang bersifat pribadi, ruang kamar tidur ini memiliki dimensi ruang dengan panjang 350cm dan lebar 250cm. Kamar tidur anak yang berfungsi selain untuk tidur juga berfungsi sebagai ruang belajar anak. Pada perancangan furnitur dibuat sebagai elemen pendukung dalam ruang, yang fungsi dan penempatannya disesuaikan dengan kebutuhan ruang.

Pada tempat tidur disesuaikan dengan fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas kamar tidur anak dengan dirancang mempunyai 2 tingkat yang dapat digunakan untuk 2 anak, terdapat almari pakaian yang menjadi 1 bagian dengan tempat tidur, dan terdapat laci dibagian bawah tempat tidur yang mempunyai fungsi untuk menyimpan barang-barang. Sedangkan meja belajar dibuat dengan sistem panel dengan menggabungkan dua meja menjadi satu untuk mengurangi penggunaan meja yang berlebihan dan terdapat laci bagian samping setiap meja yang berfungsi untuk menyimpan buku. Penataan kursi dan meja belajar ini disesuaikan dengan fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas anak. Bentuk meja belajar dibuat dengan pertimbangan fungsional yang disesuaikan dengan keluasaan pada kamar tidur anak. Konsep warna yang diterapkan untuk kamar tidur anak menggunakan kombinasi warna biru dan putih untuk memberikan kesan tenang dan luas sehingga dapat memberikan kenyamanan ketika anak belajar.

4. Perspektif Ruang Dapur



Gambar 98: **Perspektif Ruangan Ruang Dapur**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Pada gambar 98 merupakan gambar perspektif ruang dapur yang merupakan ruang servis yang mempunyai ukuran ruang dengan panjang 350cm dan lebar 350cm. Ruang dapur berfungsi untuk memasak dan menyajikan makanan untuk penghuni rumah, selain itu ruang dapur juga difungsikan sebagai ruang makan dengan furnitur yang disesuaikan dengan keluasaan ruang. Furnitur pada ruang dapur dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan untuk memnuhi fasilitas ruang, dengan 1 *kitchen set* dan 1 set meja kursi makan. Perancangan furnitur dibuat dengan mempertimbangkan fungsi dan keluasaan ruang yang ada. *Kitchen set* dibuat panel dengan menggabungkan almari kulkas yang menjadi satu dengan

tempat memasak dan tempat untuk mencuci, serta meja kursi makan yang dapat dipindah sesuai kebutuhan.

Konsep ruang menggunakan warna merah dan putih, warna merah untuk memberikan kesan tegas dan kuat, warna putih untuk memberikan kesan luas pada ruang, serta perpaduan warna netral pada furnitur memberikan aksent halus dan lembut.

5. Perspektif Kamar Mandi



Gambar 99: **Perspektif Ruangan Kamar Mandi**
(Sumber : Desain oleh Taufiq Hidayat)

Gambar 99 adalah gambar perspektif kamar mandi yang merupakan ruang servis dengan dimensi ukuran panjang 200cm dan lebar 150cm. Pada kamar mandi mempunyai beberapa fasilitas ruang yaitu *shower* untuk mandi, *closset*

untuk buang air, dan *wastafle*. Fasilitas tersebut disesuaikan dengan kebutuhan untuk kamar mandi yang mempertimbangkan aspek fungsi dan aktivitas yang dilakukan pada kamar mandi, furnitur yang digunakan yaitu rak yang menjadi satu dengan *wastafle*. Rak dirancang dan difungsikan sebagai sekat pembatas antara *wastafle* dan area untuk mandi. Konsep ruang kamar mandi dirancang dengan menggunakan warna orange yang dipadukan dengan keramik untuk mendapat aksen ruang luas dan lembut.

F. Prototype

Hasil dari visualisasi desain kemudian dibuat *prototype* furnitur multifungsi dengan perbandingan 1:1, karya tersebut merupakan satu set furnitur ruang tamu. Berikut hasil karya yang sudah diaplikasikan menjadi bentuk *real* :



Gambar 100: Hasil akhir Almari TV (Sisi Bagian Belakang)
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 101: **Hasil akhir Almari TV (Sisi Bagian Depan)**
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 102 : **Hasil akhir meja tamu**
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 103: **Hasil akhir meja tamu**
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 104: **Hasil akhir sofa**
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Hidayat)

G. Maket

Hasil dari visualisasi desain kemudian dibuat maket dengan skala 1 :20. Maket yang dibuat yaitu maket interior yang mencakup seluruh perabot rumah, dan maket eksterior merupakan miniatur bentuk bangunan rumah.



Gambar 105: **Maket**
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 106: **Maket Interior**
(Sumber : Dokumentasi Taufiq Hidayat)

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perancangan furnitur multifungsi ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan ruang yang mencakup kurang tersedianya fasilitas ruang yang ideal. Dari hasil perancangan furnitur multifungsi ini yang mengambil denah ruang rumah tinggal tipe 36 di perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta dapat disimpulkan :

1. Perancangan furnitur multifungsi yang dihasilkan menerapkan bentuk minimalis yang menekankan pada aspek fungsional.
2. Perancangan furnitur dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan ruang dengan beberapa pertimbangan; a) menggabungkan dua fungsi berbeda yang menjadi satu furnitur, b) furnitur berbentuk minimalis yang disesuaikan dengan fungsi sehingga dapat memenuhi kebutuhan ruang pada bangunan rumah, c) warna yang dipilih adalah warna coklat, krem, dan putih, yang memiliki sifat warna netral dan terang karena dapat memberikan kesan luas pada ruang rumah, d) bahan kayu albasia dipilih karena ringan, ringan dan tahan lama sehingga sesuai digunakan sebagai bahan konstruksi kerangka furnitur, e) konstruksi yang digunakan adalah konstruksi sambungan *mortise* dan *tenon* (sambungan lubang purus), karena memiliki kekuatan sambungan yang sesuai dengan konstruksi furnitur.
3. Perancangan furnitur disesuaikan dengan fasilitas yang dibutuhkan dalam ruang dengan tata letak dan zoning yang disesuaikan pada fungsi setiap ruang, sehingga sesuai dengan alur sirkulasi untuk aktivitas penghuni.

4. Implementasi desain furnitur dimaksudkan untuk memberikan gambaran nyata dari furnitur multifungsi yang dirancang.

B. SARAN

Perancangan furnitur multifungsi sebagai solusi permasalahan ruang rumah tinggal tipe 36 di Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul dengan pertimbangan beberapa aspek yaitu fungsi, kenyamanan, dan keamanan dalam perancangan furnitur. Furnitur multifungsi ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan ruang perumahan dengan tipe 36.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2014. *22 Desain Furnitur Multifungsi*. Jakarta; Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2006. *Furnitur*. Jakarta; Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2006. *Menata Rumah Dengan Warna*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2005. *Menata Rumah Dengan Estetika*. Jakarta; Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Arisza, Devi dkk. 2013. *Interior Rumah Mungil*. Jakarta; Griya Kreasi.
- Ching, Francis D.K. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.
- _____. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- _____. 1987. *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- . Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Frances J. Geck. 1977. *Interior Design and Decoration*. New York.
- Friedmann, Arnold. John F. Pile and Forrest Wilson. 1982. *Interior Design, An Introduction to Architectural Interior*. New York: Elsavier Science, Publishing C, Inc.
- Haiver, Maugina Rizki. 2012. *25 Inspirasi Desain Ruang Belajar*. Depok; Pustaka Makmur.
- Hilman, Maman. 2010. *Materi Kuliah Rekayasa Lahan II*. Bandung; UPI
- Indarta, Desy Kartika. 2012. *Ragam Desain Interior Multifungsi*. Jakarta; Trans Media
- Kadir, Abdul. 1973. *Pengantar Estetika*. Yogyakarta: STSRI, ASRI.
- Kasudiarso, 1978. *Standar Penerangan Buatan dalam Gedung*. Bandung: Cipta Karya

Kristanto, M. Gani. 1993. *Teknik Mendesain Perabot Yang Benar*. Yogyakarta; Penerbit Kanisius.

Lohanda, Rosalyn. 2013. *Memaksimalkan Ruang Dengan Storage Modern Minimalis*. Jakarta; Trans Media.

Mulaajoli, Bruno, 1975. *Museum Architecture*. New York: Mc. Graw-hill Book Company.

Panero, Julius dan Martin Zelnik. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.

Satwiko, Prasasto. 2004. *Fisika Bangunan 2, Edisi 1*. Yogyakarta: Andi.

Suharso, dan Ana Retnoningsih. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.

Suptandar, Pramudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta; Djambatan.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Rahmatia, Anita & Nurahmartiyanti, Sufty. 2009. *Menata Furniture Rumah Minimalis*. Jakarta; Griya Kreasi.

Wicaksono, Andie A & Tisnawati, Endah. 2014. *Teori Interior*. Jakarta; Griya Kreasi

Wilkening, Fritz. 2008. *Tata Ruang*. Yogyakarta; Penerbit Kanisius.

Internet :

<http://www.alliafurniture.com/2013/11/tentang-bahan-finishing-hpl.html> diakses pada 2 Januari 2015

<http://www.edupaint.com/warna/pengaruh-warna/1771-psikologi-warna-dan-kesan-yang-dibentuk.html> diakses pada 18 Desember 2014

<https://hadiyanuariswanto.wordpress.com/2013/04/27/definisi-rumah-tinggal/> diakses pada 5 November 2014

<http://www.ilmusipil.com/mengenal-bagian-ruang-rumah> diakses pada 22 Oktober 2014

<http://www.imagebali.net/detail-artikel/1110--kelebihan-dan-teknik-memilih-furniture-multifungsi.php> diakses pada 7 Desember 2014

<http://www.rumahbangun.com/jenis-tipe-rumah-di-perumahan> diakses pada 30 Oktober 2014

LAMPIRAN 1 GLOSARIUM




<i>Built in furnitur:</i>	Jenis furnitur yang dibuat khusus dalam area tertentu sehingga ukurannya tepat dan tidak dapat dipindah-pindahkan.
<i>Design:</i>	Rancangan atau proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru.
<i>Drop Ceiling:</i>	Plafon yang sebagian besar permukaannya turun. Jarak bidang yang diturunkan sesuai kebutuhan berkisar 15-20 cm.
<i>Fourniture:</i>	Berasal dari bahasa Prancis (1520-30 Masehi). <i>Fourniture</i> berasal furnir yang artinya <i>furnish</i> atau perabot rumah atau ruangan.
<i>High pressure laminate:</i>	HPL adalah bahan pelapis furnitur dan merupakan salah satu alternatif finishing material yg terbuat dari resin, penolin, kraft paper dan decorative paper.
<i>Hue:</i>	Nama warna yang memiliki intensitas penuh seperti, merah, biru, kuning, hijau, jingga, ungu, dan seterusnya.
<i>Indoor:</i>	Di dalam ruangan.
<i>Knockdown furnitur:</i>	Sebuah konstruksi pada produk mebel yang dalam pembuatannya menggunakan sistem lepasan atau bongkar pasang.

<i>Kroma:</i>	Deretan <i>hue</i> yang dicampur dengan <i>value</i> atau deretan warna yang dicampur dengan warna abu – abu, dan pada warna campuran ini menginterpretasikan intensitas warna.
<i>Loose furnitur:</i>	Jenis furnitur yang sangat umum, furnitur ini memiliki banyak jenis bentuk dan dapat dipindahkan dengan mudah.
<i>Manhole:</i>	Lubang pemeriksaan pipa atau bangunan lain.
<i>Mortise & Tenon Joints:</i>	Sistem penyambungan kayu dengan membuat lubang (<i>Mortise</i>) pada salah satu kayu yang hendak disambung, dan membuat lidah <i>tenon</i> untuk dimasukkan pada lobang <i>mortise</i> tersebut.
<i>Outdoor:</i>	Diluar ruangan.
<i>Privacy:</i>	Keleluasan diri/ bersifat pribadi.
<i>Shade:</i>	Warna yang dicampur dengan hitam sehingga akan menghasilkan warna aslinya lebih gelap.
<i>Tetrad:</i>	Komposisi empat warna yang jaraknya dengan warna yang lain berhadapan dalam skema lingkaran warna, missal merah kuning-jingga, hijau, dan biru-ungu.
<i>Tint:</i>	Warna atau <i>hue</i> yang dicampur dengan warna putih sehingga menghasilkan warna – warna pastel atau warna pucat.
<i>Tone:</i>	Warna atau <i>hue</i> yang dicampur dengan abu – abu.




Triad: Tiga warna yang memiliki jarak sama dalam skema lingkaran warna.

Value: Nilai warna atau urutan kecerahan warna terang ke gelap dari putih ke hitam.




LAMPIRAN 2
ALAT DAN BAHAN





No.	Nama Alat	Gambar	Keterangan
1.	Klem F		Klem F adalah alat untuk merapatkan bagian pada sambungan kayu.
2.	Palu		Palu besi untuk memukul paku pada proses penempelan bahan multiplek.
3.	Pahat Tukang		Pahat tukang untuk membuat komponen sambungan pada lubang purus.
4.	Gergaji		Gergaji adalah alat pemotong manual yang berfungsi untuk memotong bahan material kayu dan multiplek.
5.	Meteran		Meteran adalah alat ukur untuk mengetahui panjang dan lebar kayu yang digunakan pada bahan material furniture.

6.	Penggaris siku		Penggaris Siku merupakan alat ukur untuk sudut 90 dan 40 derajat dan bermanfaat untuk mengetahui sudut siku dan rata permukaan kayu.
7.	Kuas kecil		Kuas Kecil untuk mengecat furnitur pada proses <i>finishing</i> cat pada bagian sudut furniture.
8.	Kuas besar		Kuas Besar untuk membersihkan debu pada proses pengamplasan furnitur.
9.	Mesin Poles kayu		Mesin Poles kayu berfungsi untuk meratakan permukaan pada bagian kayu maupun pada sambungan.
10.	Mesin Ketam		Mesin Ketam berfungsi untuk meratakan permukaan kayu dengan ketebalan tertentu.

11.	Mesin Bor		Mesin Bor/ <i>Drill</i> berfungsi untuk membuat lubang pada proses penguncian sambungan kayu.
12.	Mesin Pemotong		Mesin Pemotong berfungsi untuk memotong dan membelah bahan kayu, HPL, dan multiplek.
13.	Mesin untuk membuat lubang purus		Mesin ini berfungsi membuat lubang purus pada kayu yang berfungsi sebagai sambungan kayu.

No.	Nama Bahan	Gambar	Keterangan
Bahan utama			
1.	Multiplek		Multiplek adalah bahan untuk pelapis kerangka furnitur pada tahap pertama. Bahan multiplek ini cukup kuat dan tahan lama dari pada bahan <i>hardboard</i> , bahan tersebut sering digunakan pada furnitur minimalis.

2.	Bahan HPL		Bahan HPL ini digunakan sebagai bahan pelapis pada proses tahap ke dua setelah dilapis dengan multiplek. Bahan ini sering digunakan sebagai pelapis furnitur karena bahan cukup awet dan mempunyai variasi tekstur yang bervariasi.
3.	Lem fox putih		Lem fox putih adalah bahan untuk merekatkan kayu dan merekatkan multiplek. Lem fox putih merupakan lem yang sering digunakan untuk bahan perekat kayu karena memiliki daya rekat yang cukup kuat.
4.	Kayu Solid		Bahan Kayu digunakan untuk membuat kerangka furnitur dengan menggunakan bahan kayu akasia. Bahan kayu ini cukup ringan dan kuat untuk bahan mentah furnitur sebelum dilapis multiplek.
5.	Amplas		Amplas merupakan bahan yang digunakan untuk menghaluskan permukaan pada proses pendempulan.
Bahan Finishing			

6.	Dempul <i>SanPolac</i>		<i>SanPolac</i> adalah bahan dempul yang biasa digunakan pada finishing cat mobil. Bahan dempul ini juga sering digunakan untuk proses pendempulan furnitur dengan bahan finishing (<i>high pressure laminate</i>).
7.	Lem fox kuning		Lem fox kuning adalah lem untuk merekatkan bahan HPL (<i>high pressure laminate</i>) pada furnitur. Bahan lem ini sering digunakan sebagai perekat HPL karena mempunyai daya rekat yang sangat kuat.
8.	Cat Duco		Cat Duco merupakan bahan cat untuk mengecat mobil. Cat ini juga sering digunakan untuk bahan <i>finishing</i> cat pada furnitur dengan bahan pelapis HPL.
9.	<i>Thinner</i>		<i>Thinner</i> merupakan bahan seperti spirtus digunakan sebagai bahan pencair cat minyak. Bahan ini juga digunakan untuk membersihkan sisa – sisa lem dan cat yang masih menempel pada HPL.

10.	Kain Ball/Kain Lap		Kain Ball/ Kain Lap merupakan bahan kain perca yang sering digunakan untuk mengelap dan membersihkan sisa – sisa lem dan cat. Kain ini sering digunakan karena memiliki tekstur halus sehingga tidak membekas ketika digunakan.
-----	--------------------	--	---

LAMPIRAN 3 PROSES BERKARYA

1. Proses Pembuatan *Buffet*/ Partisi



Gambar 1 :Proses pembuatan lubang purus/sambungan konstruksi
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 2 :Pemasangan komponen kayu menjadi kerangka furnitur
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 3 :Penambahan komponen kerangka
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 4 :Proses pemasangan pelapis multiplek
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 5 :Hasil furnitur setengah jadi
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 6 :Proses penyusunan komponen dan pelapis HPL
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 7 :Proses Pengamplasan bagian sambungan HPL
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 8 :Proses Pendempulan sambungan pada HPL
(Sumber :dokumentasi pribadi)

2. Proses Pembuatan Sofa



Gambar 9 :Proses pemasangan konstruksi sofa
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 10: Proses pemasangan konstruksi sofa
(Sumber:dokumentasi pribadi)



Gambar 11 :**Hasil dari proses pemasangan komponen kerangka sofa**
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 12 :**Proses pengamplasan permukaan kerangka**
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 13: Hasil jadi dari pemasangan komponen kerangka dan multiplek
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 14 : Hasil jadi dari pemasangan komponen kerangka dan multiplek
(Sumber :dokumentasi pribadi)

3. Proses Pembuatan Meja dan Kursi Tamu



Gambar 15 :Proses pemotongan komponen kerangka
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 16 :Pemasangan komponen kerangka
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 17 :Pemasangan pasak pada sambungan konstruksi
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 18 :Hasil awal pemasangan komponen kursi
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 19 :Hasil awal pembuatan meja tamu
(Sumber :dokumentasi pribadi)



Gambar 20:Hasil dari pemasangan komponen dengan pelapis multiplek
(Sumber :dokumentasi pribadi)

LAMPIRAN 4
GAMBAR KERJA

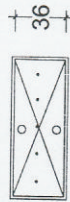
ALMARI TV

RAK

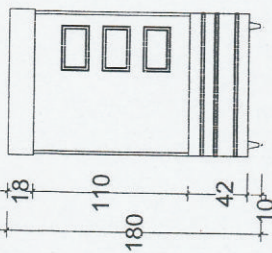
KURSI TV

TAMPAK ATAS

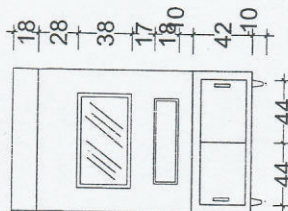
100



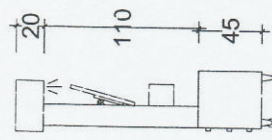
36



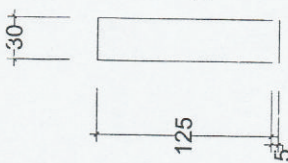
TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG

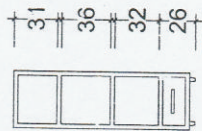


TAMPAK SAMPING



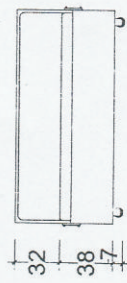
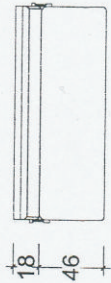
TAMPAK SAMPING

TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN

TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN



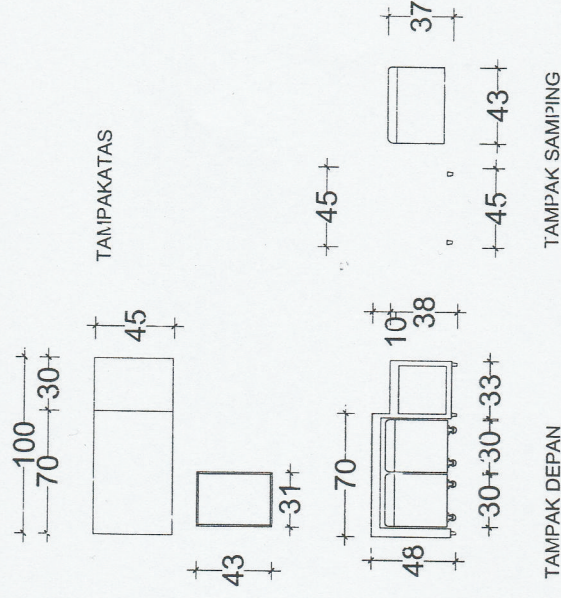
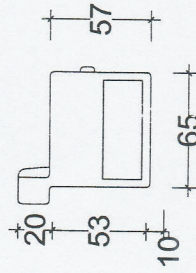
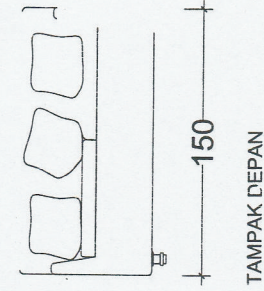
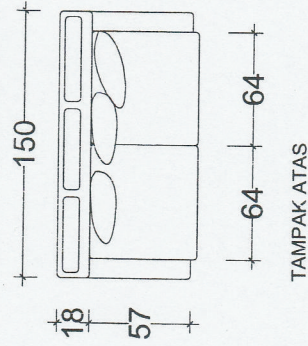
TAMPAK SAMPING



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN	
				Software Autocad 2012	
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	1. GAMBAR KERJA ALMARI TV 2. GAMBAR KERJA RAK 3. GAMBAR KERJA KURSI TV	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta		

SOFA



MEJA



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA

NAMA MAHASISWA

PEMBIMBING I

GAMBAR PERANCANGAN

ALAMAT PROYEK

KETERANGAN

TAUFIQ HIDAYAT
10206241033

DWI RETNO S. A., M.Sn
19700203 200003 2 001

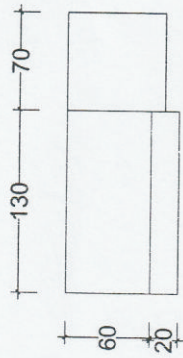
1. GAMBAR KERJA SOFA
2. GAMBAR KERJA MEJA TAMU

Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan
Bantul Yogyakarta

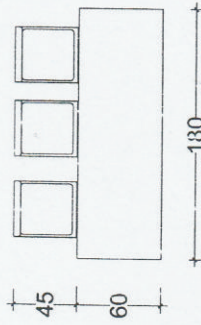
Software
Autocad
2012

MEJA MAKAN

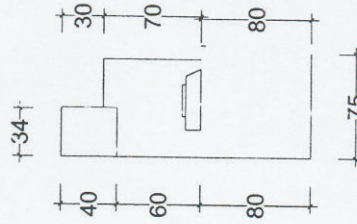
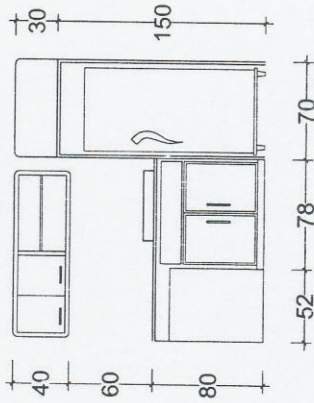
TAMPAK ATAS



TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN

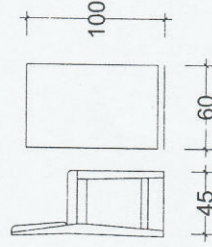


TAMPAK DEPAN

TAMPAK SAMPING

TAMPAK DEPAN

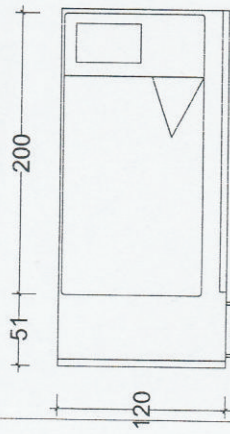
TAMPAK SAMPING



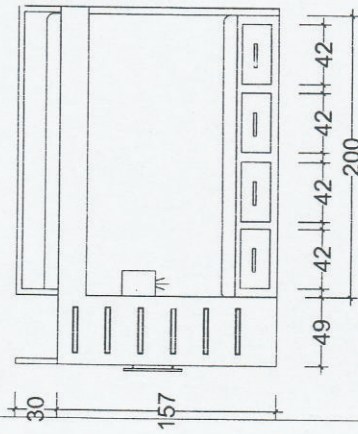
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	1. GAMBAR KERJA MEJA MAKAN 2. GAMBAR KERJA KITCHEN SET	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	Software Autocad 2012

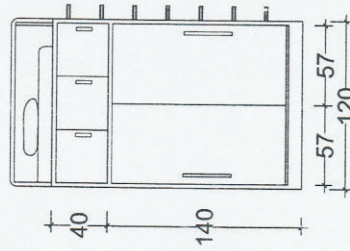
TEMPAT TIDUR



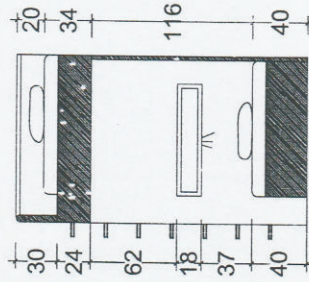
TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN



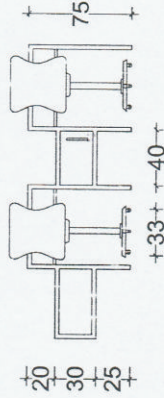
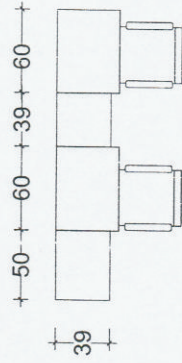
TAMPAK SAMPIING



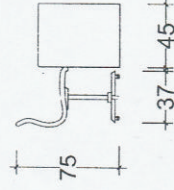
TAMPAK POTONGAN

MEJA BELAJAR

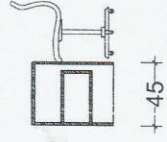
TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPIING



TAMPAK POTONGAN

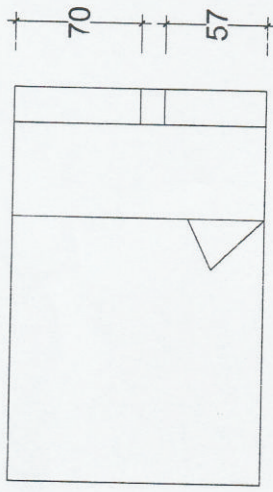


UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

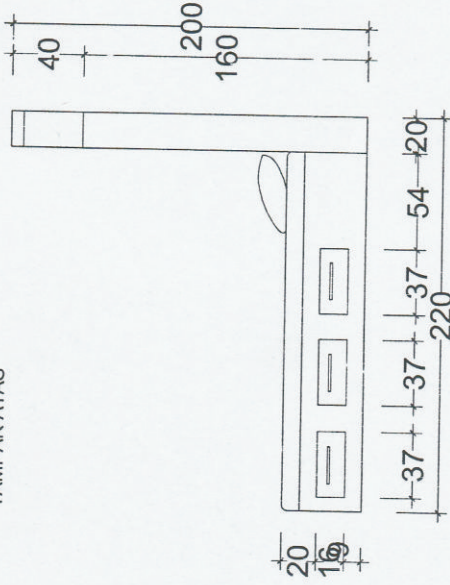
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	1. GAMBAR KERJA TEMPAT TIDUR 2. GAMBAR KERJA MEJA BELAJAR	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	Software Autocad 2012

TEMPAT TIDUR

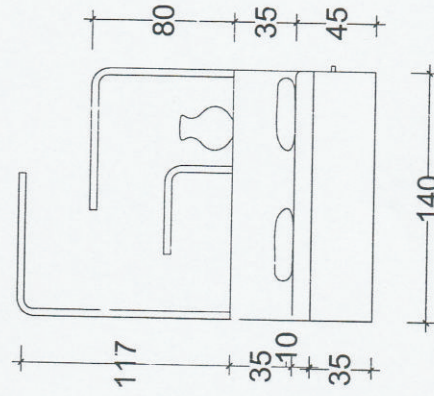
220



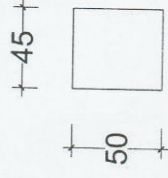
TAMPAK ATAS



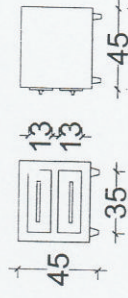
TAMPAK DEPAN



MEJA NAKAS



TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN

TAMPAK SAMPING



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA

TAUFIQ HIDAYAT
10206241033

PEMBIMBING I

DWI RETNO S. A., M.Sn
19700203 200003 2 001

GAMBAR PERANCANGAN

1. TEMPAT TIDUR
2. MEJA NAKAS

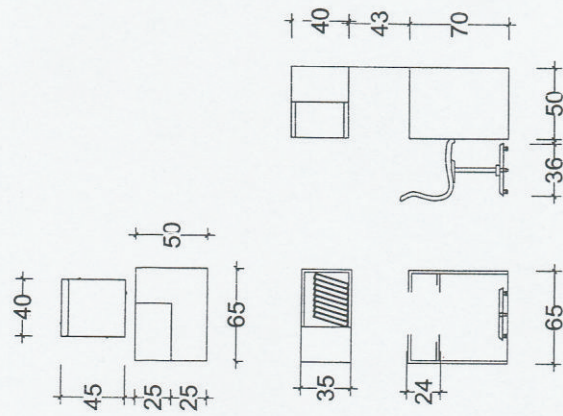
ALAMAT PROYEK

Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan
Bantul Yogyakarta

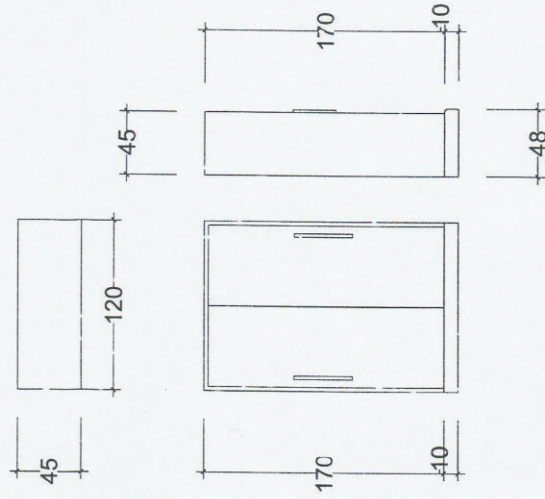
KETERANGAN

Software
Autocad
2012

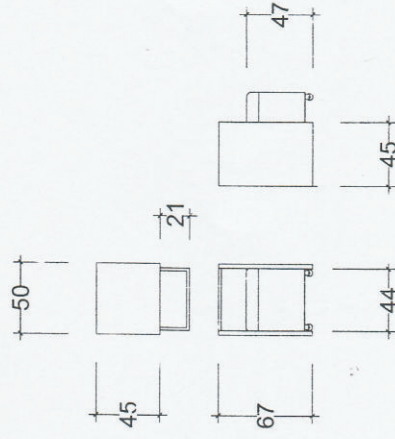
MEJA KERJA



ALMARI PAKAIAAN

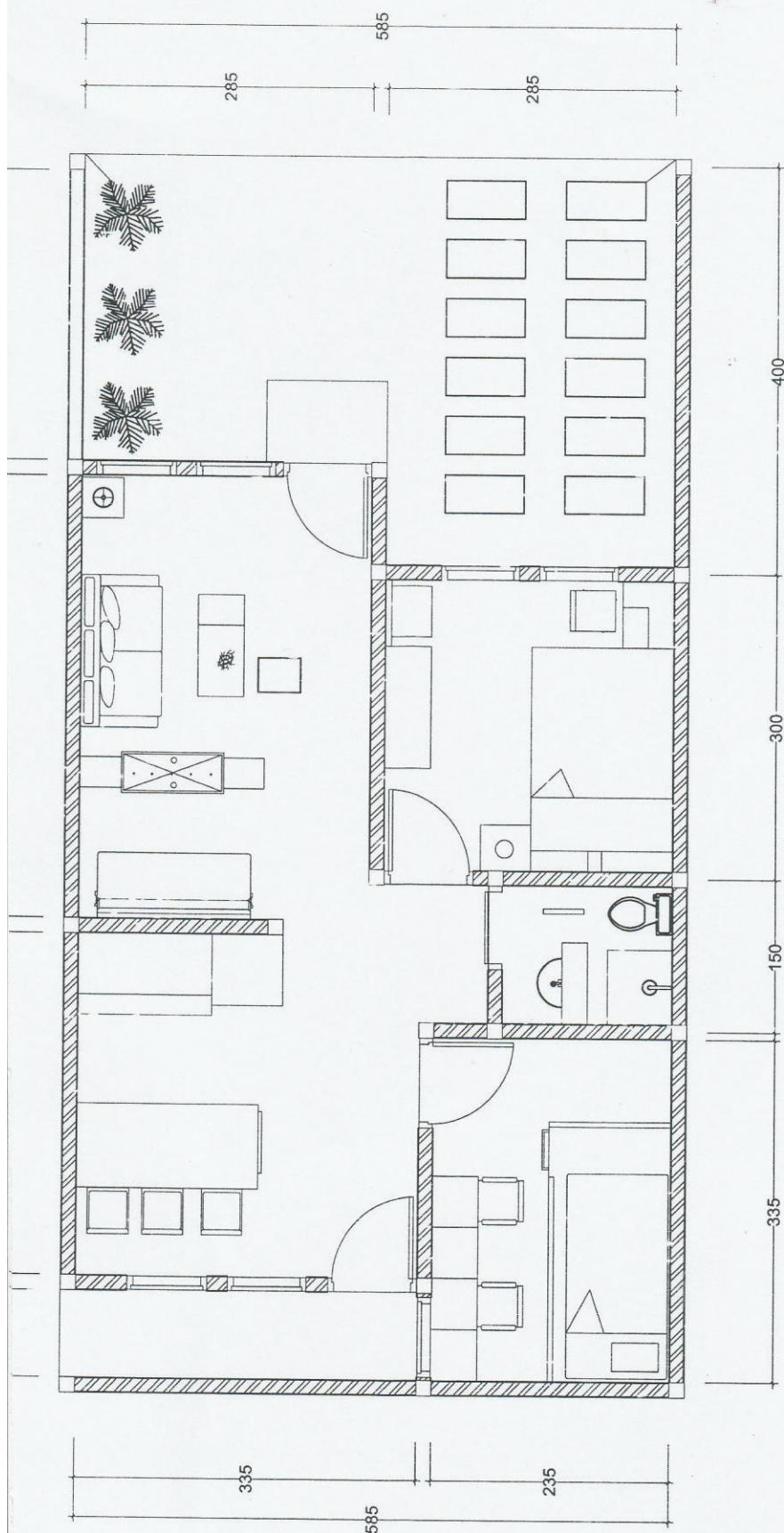


MEJA RIAS



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
				Software Autocad 2012
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	1. GAMBAR KERJA MEJA KERJA 2. GAMBAR KERJA ALMARI PAKAIAAN 3. GAMBAR KERJA MEJA RIAS	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	



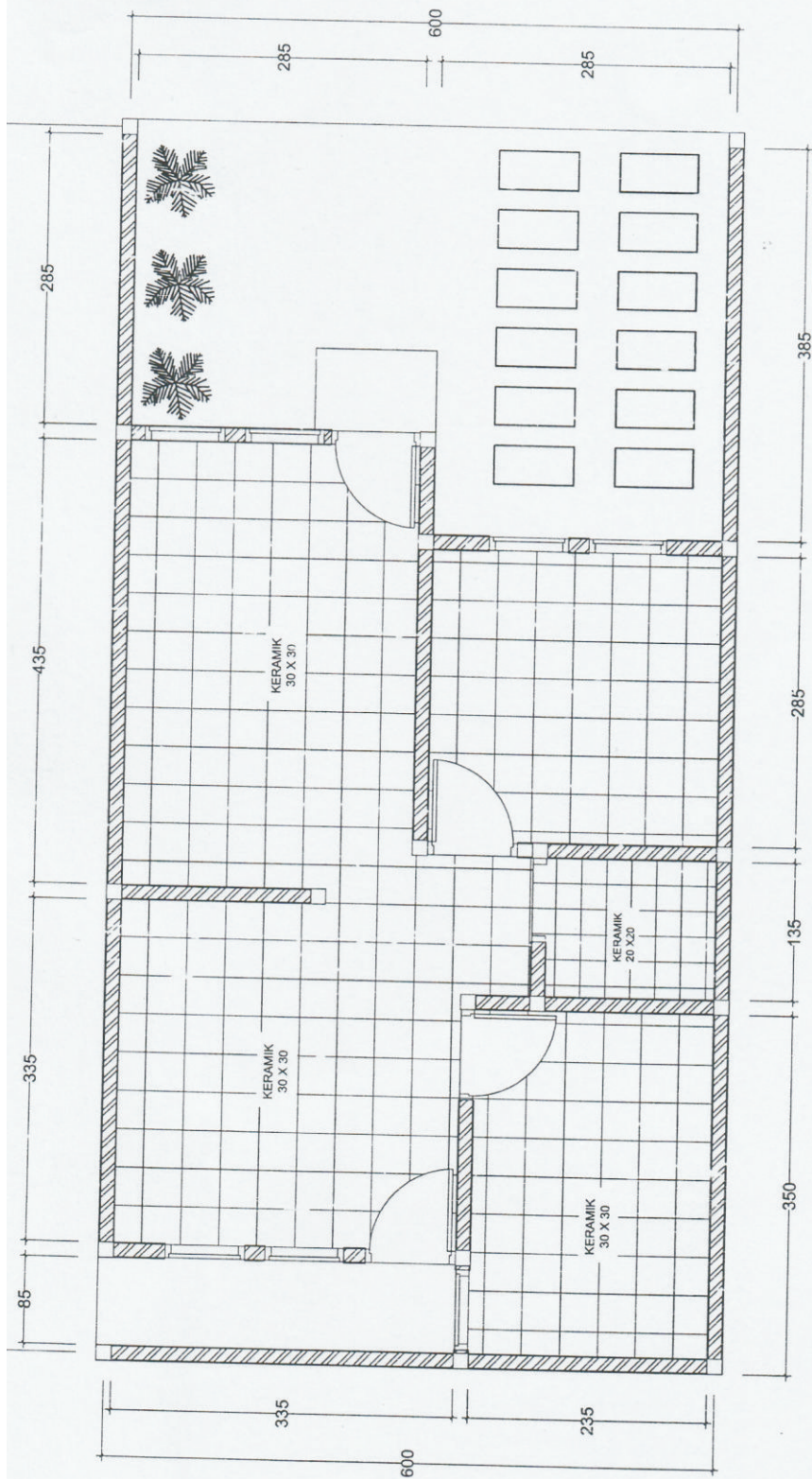
DENAH PERABOT

SKALA 1 : 100



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA				
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING (GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	GAMBAR DENAH PERABOT	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	Software Autocad 2012



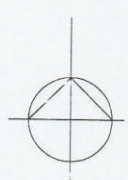
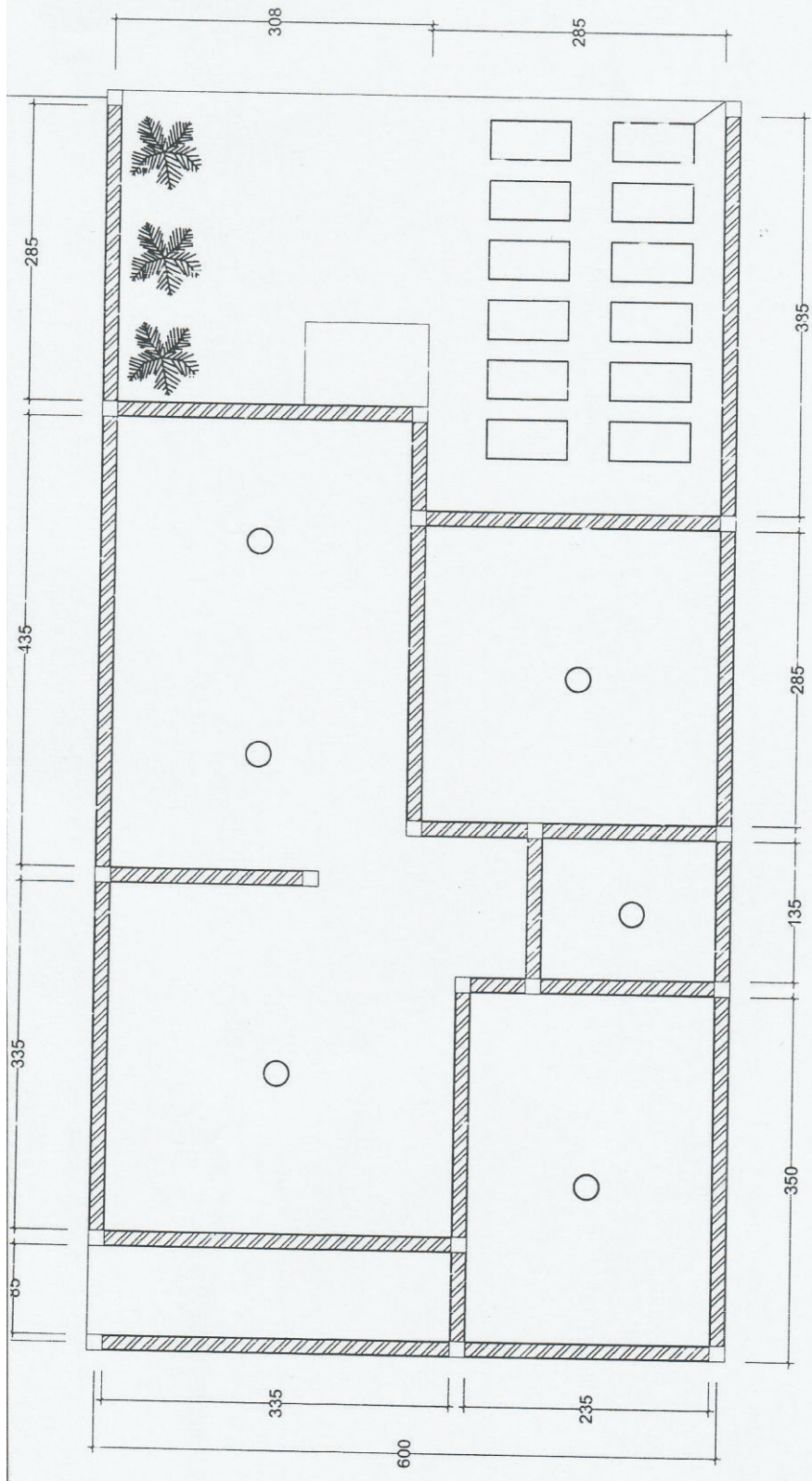
DENAH RENCANA LANTAI

SKALA 1 : 100

NAMA MAHASISWA			
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	KETERANGAN
TAUFIQ HIDAYAT 102062410.J3	DWI RETNO S. A., M.Sc 19700203 200003 2 001	GAMBAR DENAH LANTAI	Software Autocad 2012
		Perumahan Griya Kembang Puth Kasihan Bantul Yogyakarta	




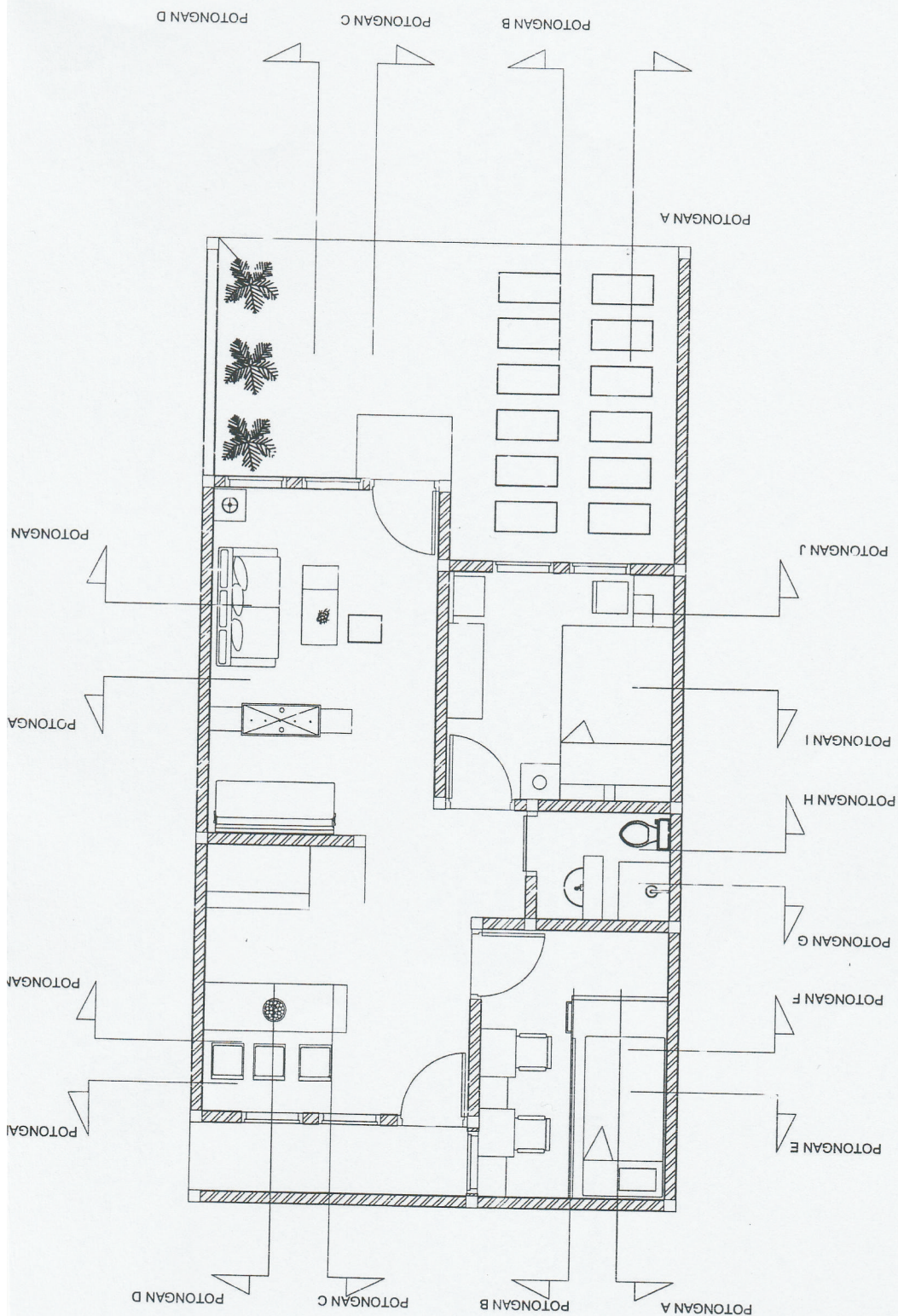
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



RENCANA PLAFON


SKALA 1 : 100

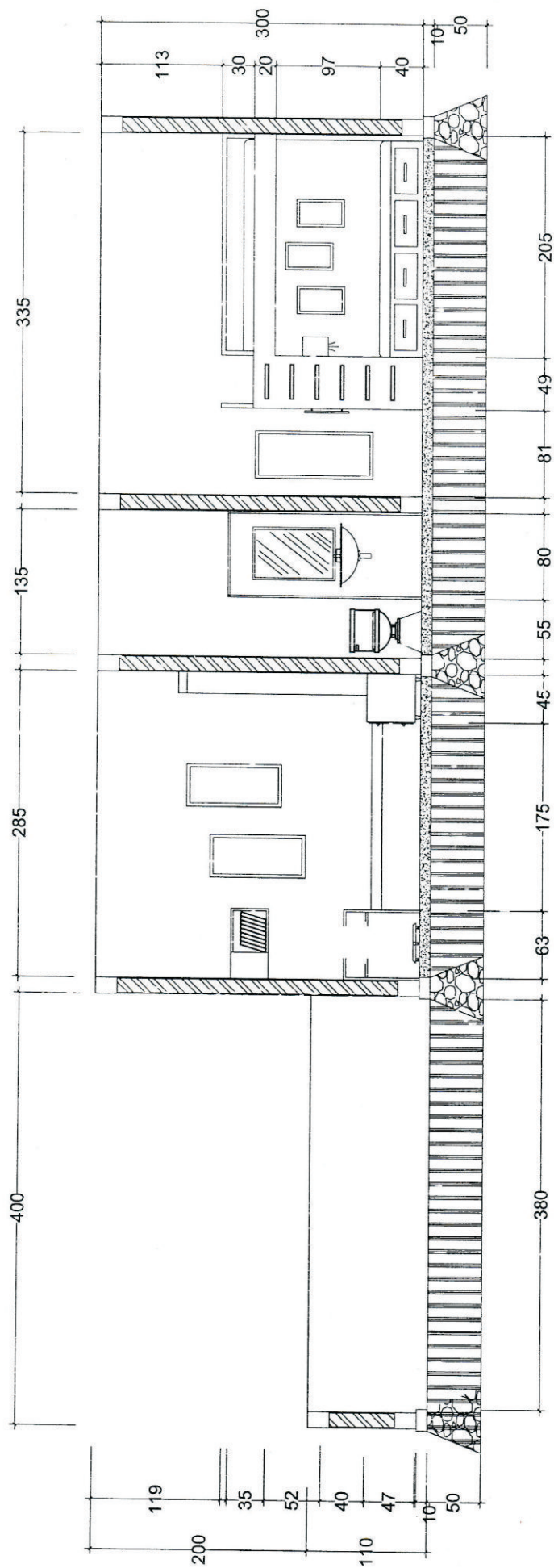
NAMA MAHASISWA				
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	Dwi Retno S. A. M. Sc 19700203 200003 2 001	GAMBAR DENAH PLAFON	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	Software Autocad 2012



DENAH POTONGAN


SKALA 1 : 100

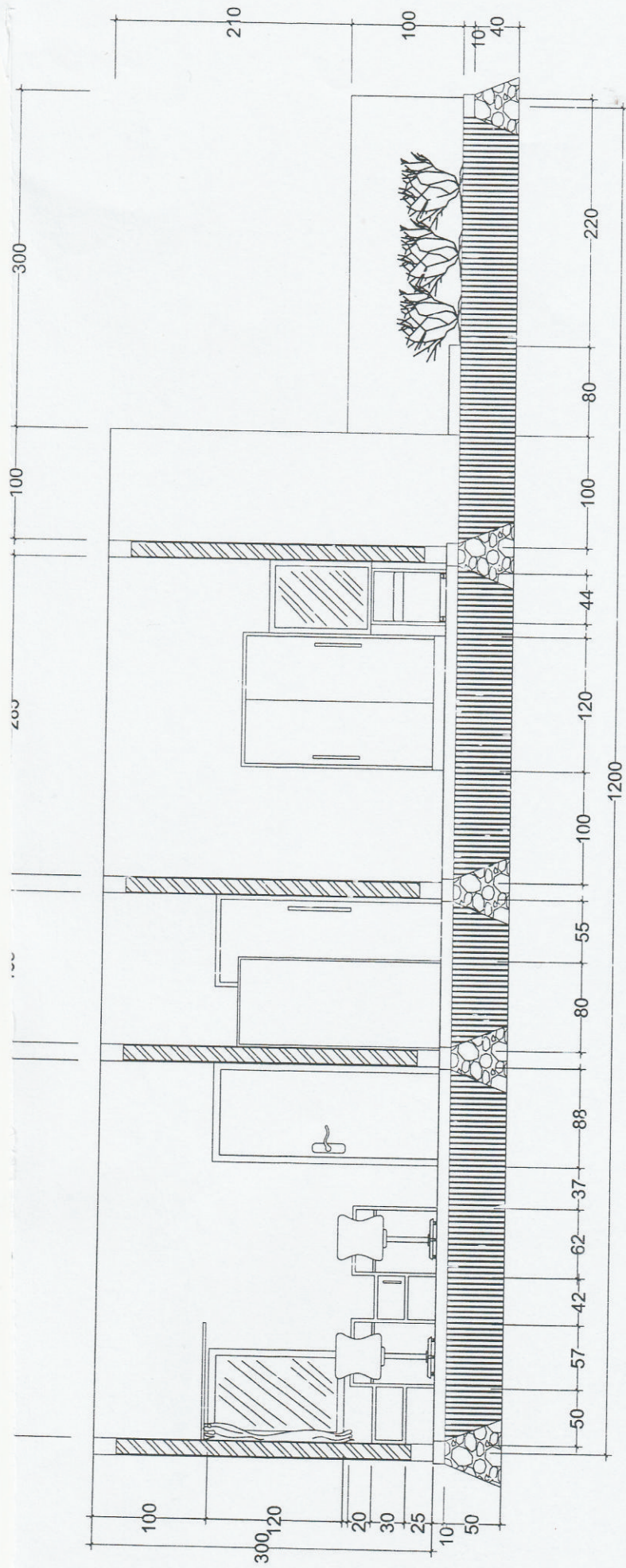
	<p>NAMA MAHASISWA</p>		
<p>TAUFIQ HIDAYAT 10206241033</p>	<p>PEMBIMBING I</p>	<p>GAMBAR PERANCANGAN</p>	<p>ALAMAT PROYEK</p>
<p>DENAH POTONGAN</p>	<p>KETERANGAN</p>		
<p>DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 2L.0003 2 001</p>	<p>Perumahan Griya Kembang Puth Kasihan Bantul Yogyakarta</p>		
<p>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</p>	<p>Software Autocad 2012</p>		



DENAH POTONGAN A-A

SKALA 1 : 100

NAMA MAHASISWA				
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	Dwi Retno S. A., M. Sn 19700203 200003 2 001	POTONGAN A - A	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	Software Autocad 2012



DENAH POTONGAN B - B

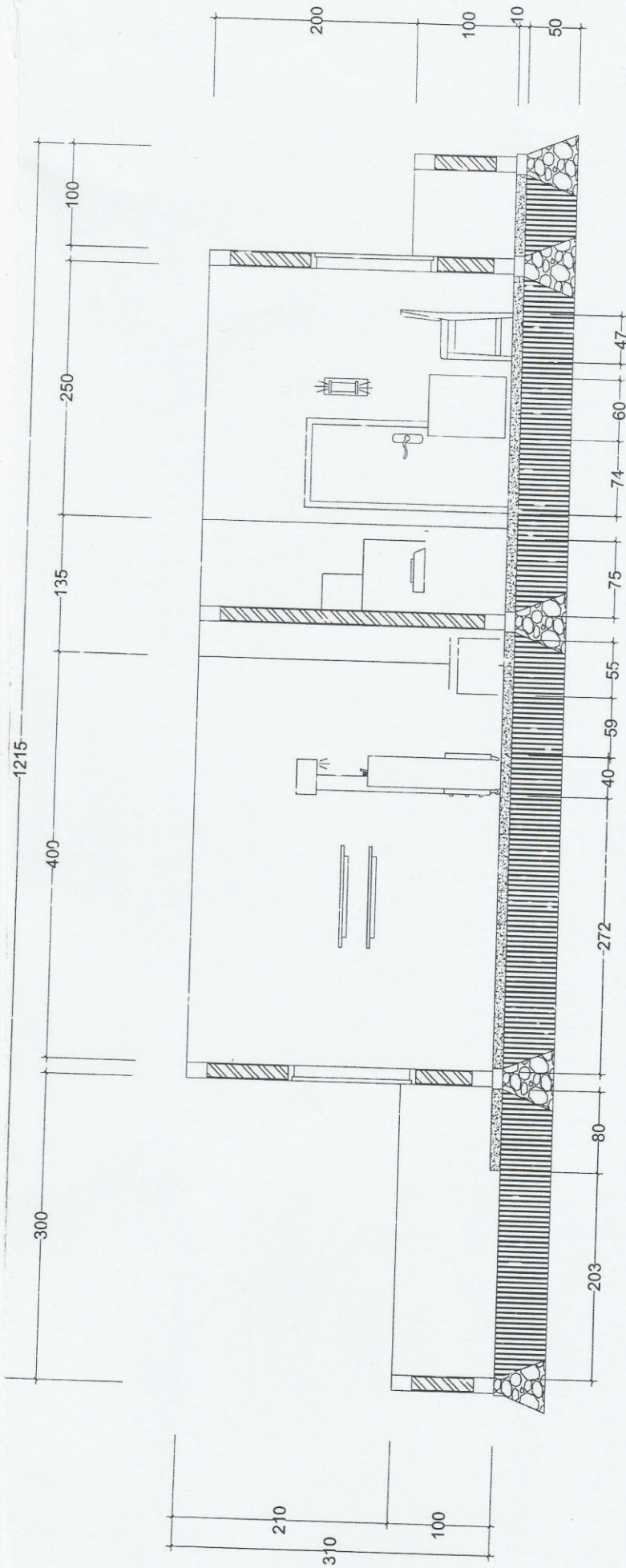
SKALA 1 : 100



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA


NAMA MAHASISWA

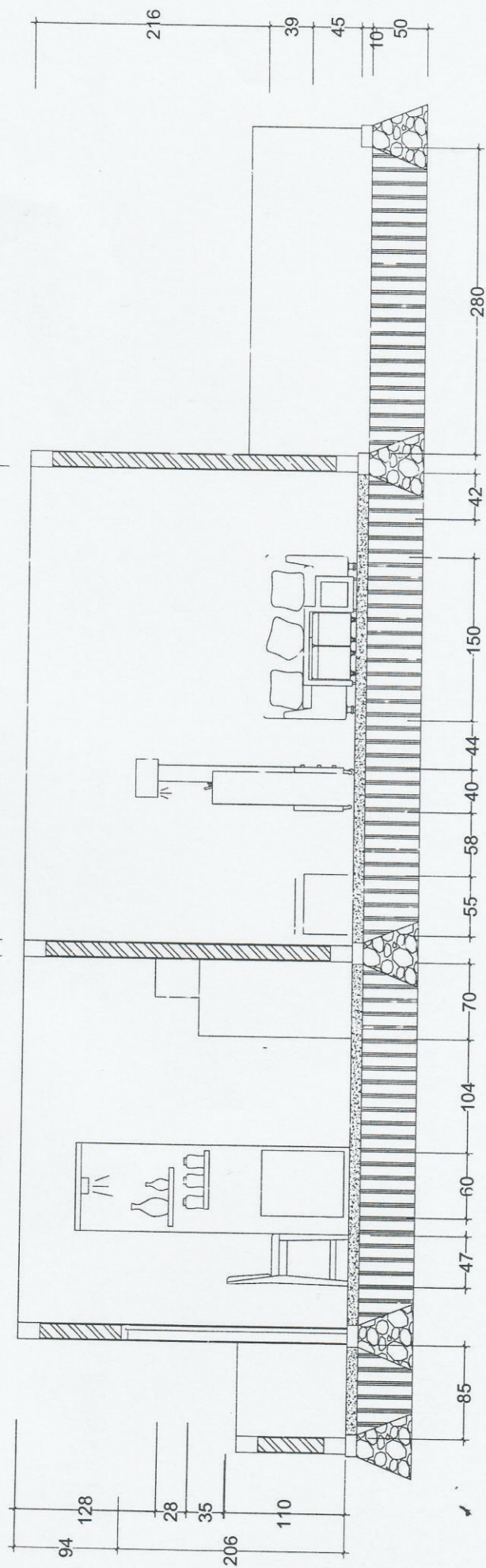
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	GAMBAR POTONGAN B - B	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	Software Autocad 2012



DENAH POTONGAN C-C

SKALA 1 : 100

NAMA MAHASISWA				
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	Dwi Retno S. A., M. Sn 19700203 200003 2 001	POTONGAN C - C	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	Software Autocad 2012



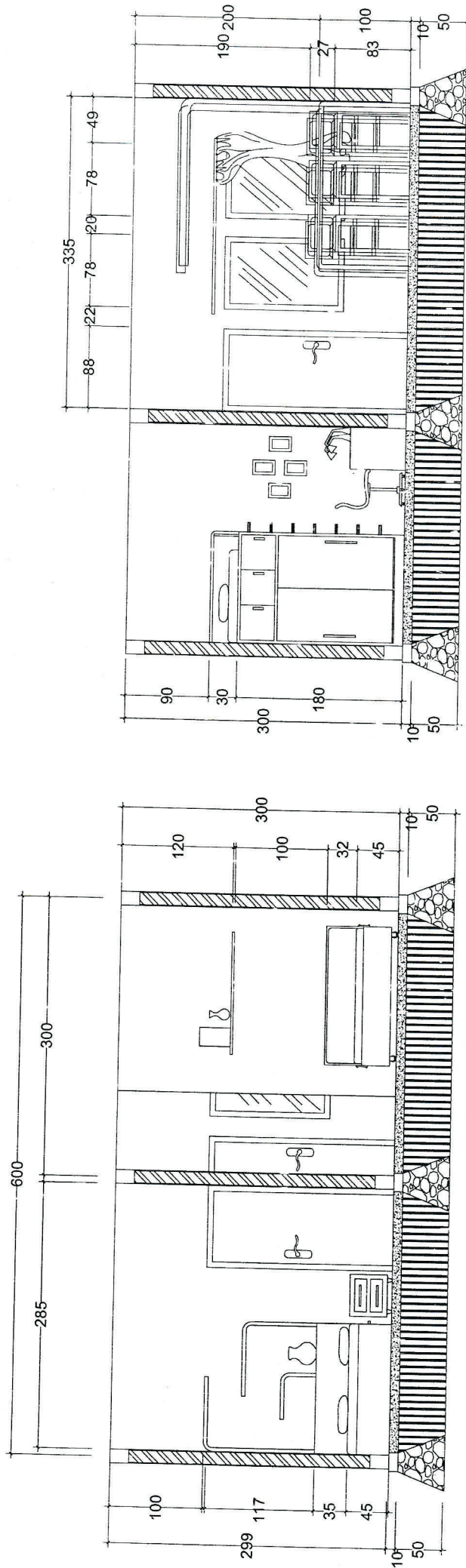
DENAH POTONGAN D - D

SKALA 1 : 100

NAMA MAHASISWA			
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M. Sc 19700203 200003 2 001	POTONGAN D - D	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta
			KETERANGAN
			Software Autocad 2012

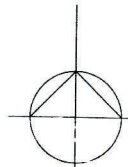


UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



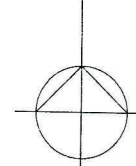
POTONGAN I - I

SKALA 1 : 100



POTONGAN E - E

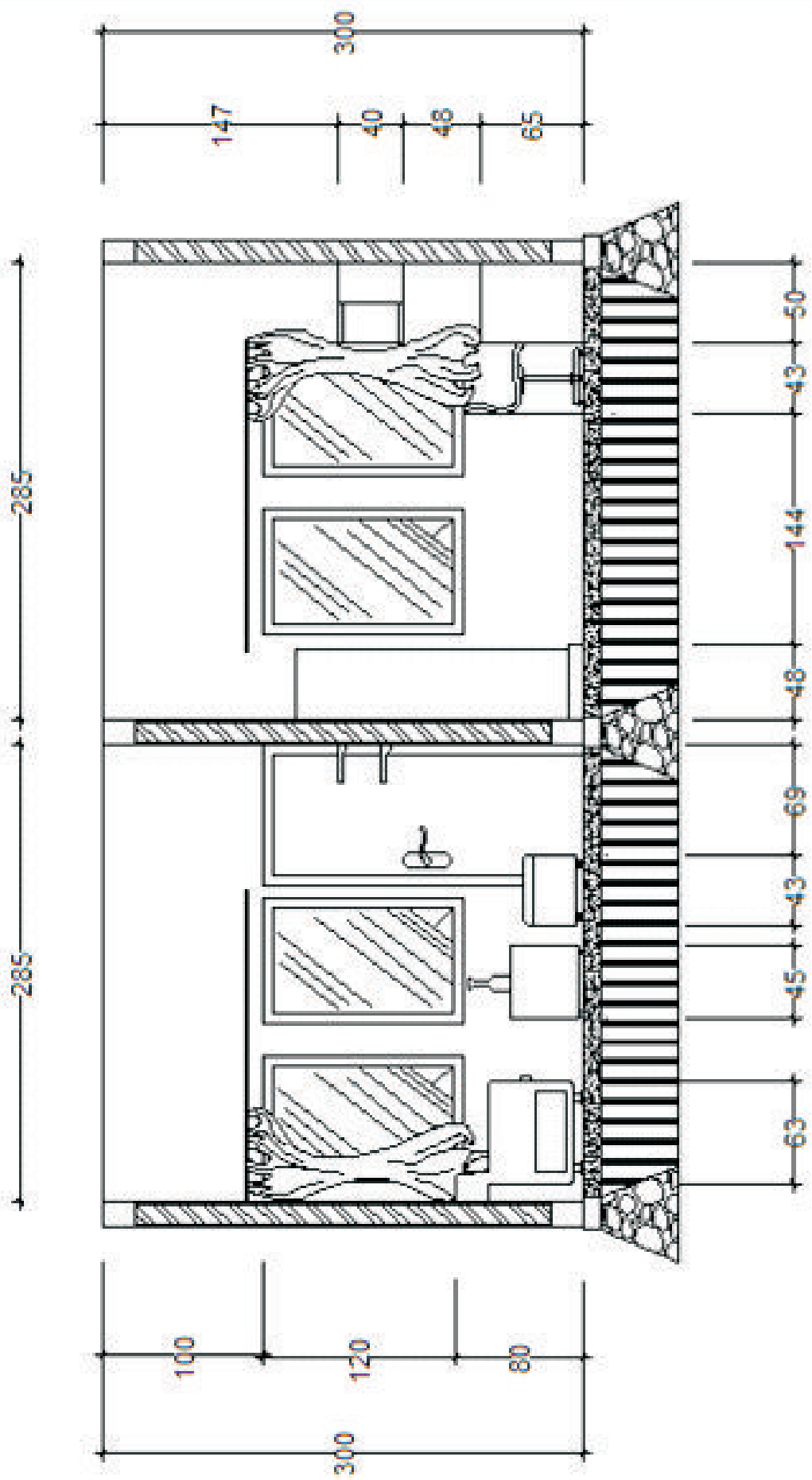
SKALA 1 : 100

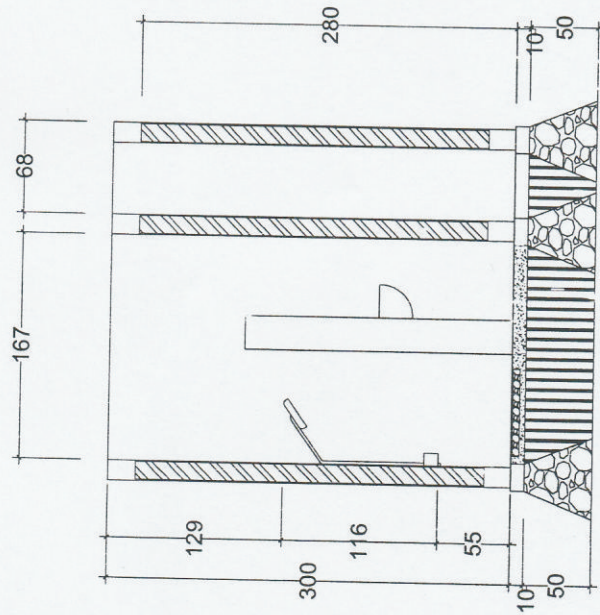


NAMA MAHASISWA			
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCANGAN	ALAMAT PROYEK
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A. M. S 19700203 200003 2 001	1. Gb. POTONGAN I - I 2. Gb. POTONGAN E - E	Perumahan Griya Kembang Putih Kasih Bantul Yogyakarta
			Software Autocad 2012



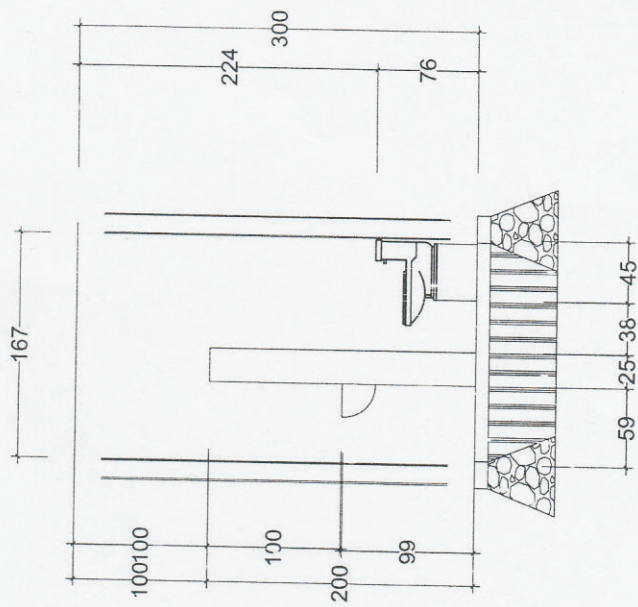
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA





DENAH POTONGAN G

SKALA 1 : 100



DENAH POTONGAN H

SKALA 1 : 100




UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA


NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	GAMBAR PERANCNGAN	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN	
				1. POTONGAN G	2. POTONGAN H
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M. Sc 19700203 200003 2 001		Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta		Software Autocad 2012

LAMPIRAN 5
GAMBAR PERSPEKTIF RUANG




 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	NAMA MAHASISWA				
	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
	TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DIVI RETNO S. A. MSi 19700203 200003 2 001	RUANG TAMU	Perumahan Griya Kembang Puth Kasihan Bantul Yogyakarta	SOFTWARE 3D MAX2010



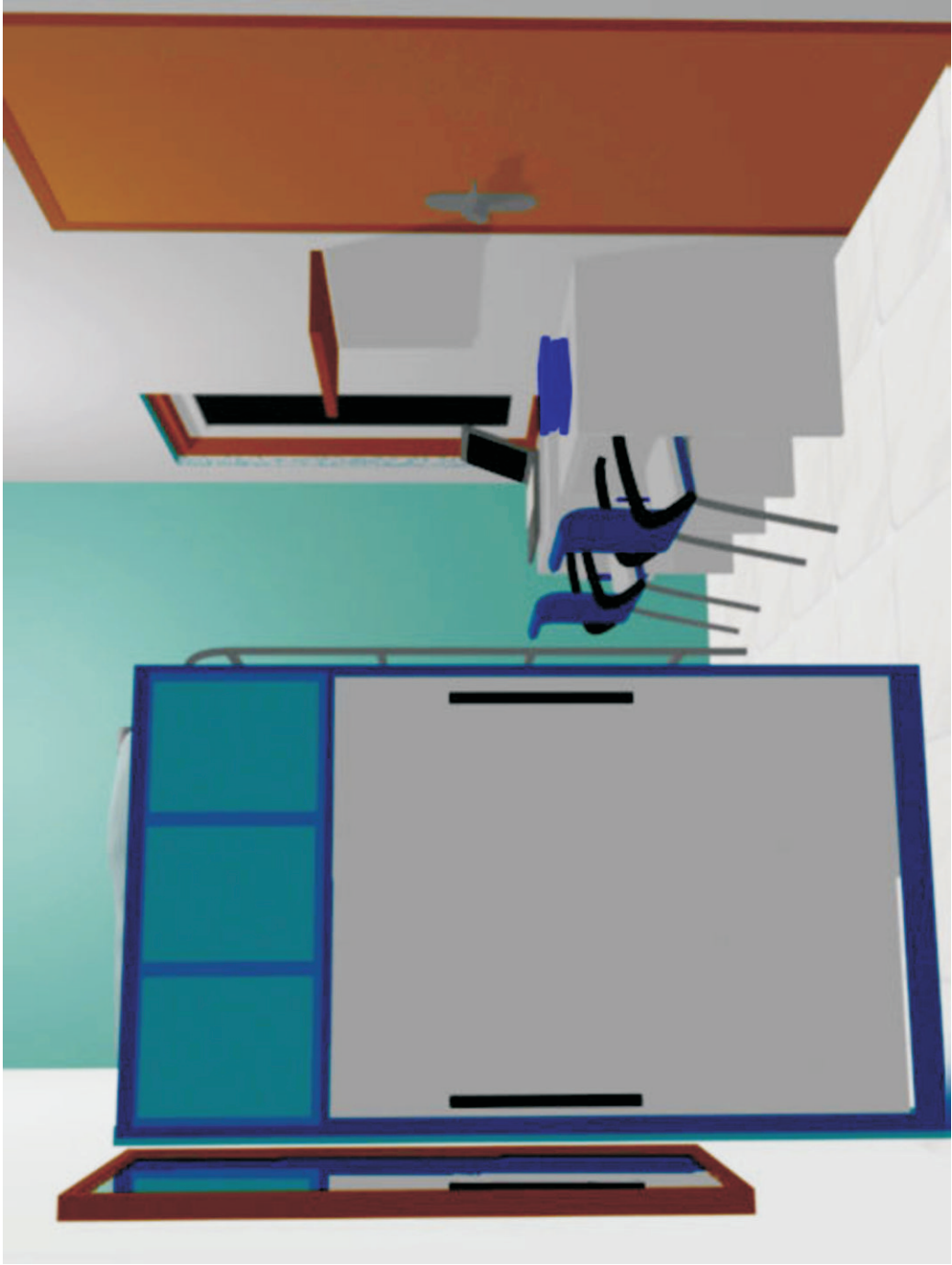
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	NAMA MAHASISWA				
	NAMA MAHASISWA	PENBIMBING I	PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
	TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	RUANG TAMU	Perumahan Griya Kembang Puh Kasihan Bantul Yogyakarta	SOFTWARE 3D MAX2010




 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	NAMA MAHASISWA				
	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
	TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A. M. Sp 19700203 200003 2 001	KAMAR TIDUR UTAMA	Perumahan Griya Kembang Putih Kasihan Bantul Yogyakarta	SOFTWARE 3D MAX2010



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	NAMA MAHASISWA					KETERANGAN
	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK		
	TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S.A.,M.Sn 19700203 200003 2 001	KAMAR TIDUR ANAK	Perumahan Griya Kembang Purih Kasihan Bantul Yogyakarta		
	SOFTWARE 3D MAX2010					



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



NAMA MAHASISWA					KETERANGAN	
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK			
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DIWI RETNO S.A., M.Sn 19700203 200003 2 001	RUANG DAPUR	Perumahan Griya Kembang Puth Kasihan Bantul Yogyakarta		SOFTWARE 3D MAX2010	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



NAMA MAHASISWA					
NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN	
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DIWI RETNO S. A., M.Sn 19700203.200003.2.001	KAMAR TIDUR ANAK	Perumahan Griya Kembang Puth Kasihan Bantul Yogyakarta	SOFTWARE 3D MAX2010	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA

NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING I	PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
TAUFIQ HIDAYAT 10206241033	DWI RETNO S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	KAMAR MANDI	Perumahan Griya Kembang Puth Kasihan Bantul Yogyakarta	SOFTWARE 3D MAX2010

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI PAMERAN



Gambar 1:Proses Display Pameran
(Sumber :dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 2:Proses Display Pameran
(Sumber :dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 3:Ujian TAKS
(Sumber :dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 4:Suasana Pameran TAKS
(Sumber :dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 5: Suasana Pameran TAKS
(Sumber :dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 6: Suasana Pameran TAKS
(Sumber :dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 7: Pembukaan Pameran TAKS
(Sumber :dokumentasi Taufiq Hidayat)



Gambar 8: Suasana Pameran TAKS
(Sumber :dokumentasi Taufiq Hidayat)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Kerangwringlung, Yogyakarta 55161 Telp. 0271-4214111
Fax. (0271) 548207 Email: fbs@fbs.uny.ac.id

PERMOHONAN IJIN SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN

FRM/FBS/31-00
10 Jan 2011

Yogyakarta 21-08-2014

Kepada Yth. Kajur Pendidikan, Seni Rupa
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : TAUFIK Hidayat No Mhs. 10206241033
Jur/Prodi : Pend. Seni Rupa / S-1

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
Surat Ijin Observasi untuk penelitian Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN PERABOT MULTIFUNGSI SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN
Ruang Rumah Tinggal Tipe 36 di Perum Griya Kembar Putih
Lokasi Penelitian: PINGGIRING, PAJANGAN, ISANTUL

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing.

DWI RETNO SRI A. M. Sn

Pemohon,

TAUFIK HIDAYAT



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/32-00

10 Jan 2011

Nomor :

Yogyakarta, 21-01-2011

Lampiran :

Hal : Permohonan Ijin Survey/Obsevasi

Kepada Yth

Wakil Dekan I

FBS UNY

Dengan hormat

Menanggapi surat dari Saudara

Nama : TAUFIQ HIDAYAT No Mhs. : 10206291033

Jur/Prodi : Pend. Seni Rupa / S-1


Lokasi Penelitian : PEMBADING, PAJANBAN, BANTUL

Judul Penelitian : PERANCANGAN PERABOT MULTIFUNGSI SEBAGAI SOLUSI PERMASALAHAN
RUANG RUMAH TINGGAL TYPE 36 DI PERUM GRIYA KEMBANG PUTIH

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Observasi
untuk penelitian atas nama mahasiswa tersebut diatas.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan Pend. Seni Rupa
FBS UNY.


Drs. Mardiyatmo, M.Pd.

NIP. 19571005 198703 1 002